# Fate stay night

## Heaven's Feel

## III

spring song

ANIMATION MATERIAL



イントロダクション

劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』Ⅲ.spring songは、2020年8月15日より全国の映画館で公開された。原作はTYPE-MOONが手がけたヴィジュアルノベルゲーム『Fate/stay night』。その最終ルート[Heaven's Feel]を描く劇場三部作が、遂に完結する。

アニメーション制作は、2007年に劇場版『空の境界』を制作して以来、『Fate/Zero』や『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』など、TYPE-MOON作品の映像化を手がけてきたアニメーションスタジオ・ufotable。監督を担当する須藤友徳は『Fate/stay night』以前からTYPE-MOON作品のユーザーであり、劇場版『空の境界』未来福音でも監督を務めている。

この運命に、終止符を——。

本作は全三章で構成される『Fate/stay night [Heaven's Feel]』の三作目。聖杯戦争の真実、衛宮士郎と間桐桜をめぐる物語の結末が、ここに紡がれる。

目次



Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song



Director Interview

# *Tomonori SUDOU*

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅲ.spring song インタビュー

## 心から好きな作品をアニメにすることができて、嬉しかった

### 須藤友徳

監督
キャラクターデザイン
総作画監督

すどう・とものり／神奈川県出身、ufotable所属のアニメーター、アニメーション監督。劇場版『空の境界』でキャラクターデザイン、作画監督を担当。劇場版『空の境界』未来福音にて初監督を務め、劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』全三章の監督を担当した。

THEME 1

### 原点となる「覚え書き」を振り返って

――劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』(以下[HF])三部作の制作お疲れさまでした。2014年7月27日の映画化発表から約6年半が過ぎ、現在の心境はいかがですか？

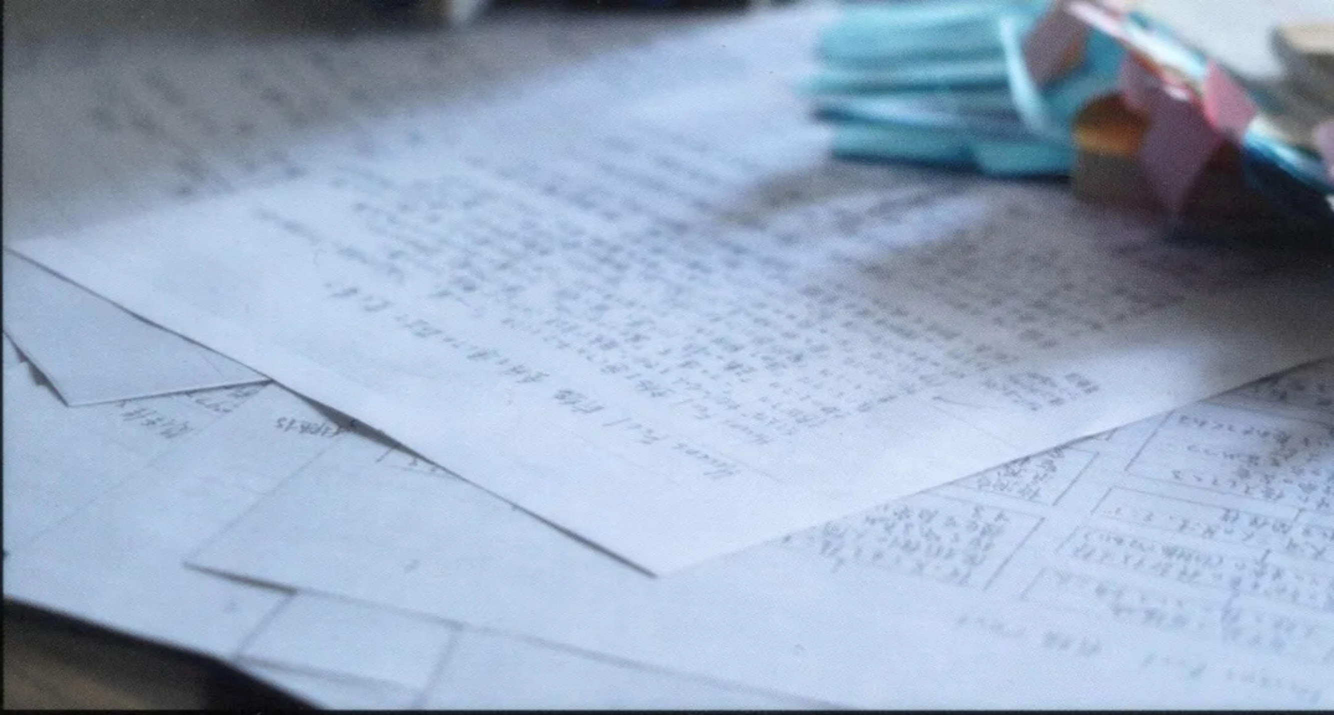
須藤　すごく時間がかかったな、と思います。2017年10月の第一章公開から、第三章に至るまで、皆の力を借りて、お客さんに作品を届けることができて良かったです。無事に第三章を公開したときはほっとしました。たくさんの方に作品を観ていただき、喜んでいただけたようで嬉しかったです。

――3本の映画を作り終えて、どんなお気持ちですか？

須藤　監督をするにあたり、映像を作ってくださるスタッフの皆さんに「どう言えばイメージが伝わるだろう？」ということをいつも考えていました。作画、撮影、美術、3Dといった各セクションへの伝え方をそれぞれ考えて。演出の恒松(圭)さんに「こう言ったら伝わるかな」と話したりしながら、いろいろと試行錯誤をしました。ufotableのスタッフは、これまでずっと一緒にやってきた仲間なので「あの作品のあのイメージ」と言うとすぐに分かってくれるんですよ。スタッフ共通の引き出しがあったのは、監督経験の浅い自分にとって、すごくありがたいことでした。恵まれた環境で作品を作らせていただけたな、と感じています。

――はじめに[HF]の監督には、須藤監督ご自身が立候補されたと伺っています。いま振り返って、その決断にはどんな想いがあったとお考えですか？

須藤　TYPE-MOONの作品には膨大な設定があるので、すべての設定を説明するのは、尺が限られた映像作品では無理だと考えていました。そうなると映像に入れる情報の取捨選択がどうしても出てしまう。そんな中、他のスタジオが[HF]を制作するならともかく、自分がいるスタジオが[HF]を作るのならば、自分が原作の中から取捨選択する責任は負いた



いと思い、監督に立候補しました。実際に映画を作ってみて感じたことは、1本の映画で描けることは本当に少ないんだな、ということです。劇場版『空の境界』未来福音を監督したときも感じましたが、良い映画というのは、見せたいものをちゃんと際立たせることができた映画なんだろうなと思っています。

――須藤監督は[HF]を制作するにあたり、膨大な演出メモ、「覚え書き」を書かれたと聞いています。それをご覧になった原作の奈須きのこさんは「魔導書」と話されていましたが、その「覚え書き」の内容は、3本の映画にどう反映されていったのでしょうか？

須藤　大きくは「覚え書き」に書いた内容を、削っていく作業だったと思います。「覚え書き」は原作をプレイしたときに感じたシーンの意図、キャラクターの感情をまとめていたもので、それを映像化する上で「こういうシーンはこういう意図で作りたい」ということを書いていたんですけど、映画として考えると、「覚え書き」は要素が多すぎたんです。シナリオ作業や絵コンテの制作を通して、映画として観られる作品にするために「ここは削ったほうが良い」というものがどんどん見えてきて。ここは時間を飛ばした方が気持ちいいとか、ここはあえて見せないほうがお客さんも想像できるだろうとか。逆に考えると、最初にあれだけやりたいことを書いておいたから、うまく削ることができたのかなと思っています。

――「覚え書き」には「ふたつの道」「そうあるべき自分と、そうではない自分」というテーマが記されています。また「その中でメインのキャラクターたちは、自己のアルターエゴ（他我）と対面することになる」とも。こういった部分は、今回の[HF]で大きなポイントになっていました。

須藤　衛宮士郎にとっての「理想と現実」、間桐桜にとっての「諦めと欲求」、遠坂凛にとっての「魔術師の自分と、姉としての自分」。[HF]には、そういったふたつ目の自分が在るので、そこはしっかり見せ場として描きたいなと思っていました。



監督：須藤友徳

THEME 2

## 作品の「映画らしさ」とは

——改めて2017年10月14日に公開された第一章「presage flower」を振り返りたいと思います。第一章は士郎と桜の出会いという、とても静かなシーンから始まるのが印象的でした。

須藤　第一章は「映画としての空気を作る」ことと「[HF]はこういう映画です」ということをお客さんに伝えたいと思っていました。今回の[HF]は士郎と桜、ふたりの物語なんですよ、と。原作ゲームがはじまるのはセイバーを召喚する数日前ですよね。その中でルートが分岐する(桜に関する選択肢を選ぶことで、桜ルートが確定する)のですが、[HF]を映画として制作するためには、1年半前の士郎と桜の出会いから描かないと、その選択肢を選ぶことができないなと思ったんです。もちろん、ふたりの出会いのシーンを第一章のどこかで描くという表現方法もあると思うのですが、回想シーンとして描くということは、キャラクターの目線を通すことになります。そうではなくて、お客さんがキャラクターと一緒に「出会いからの時間」を体験することが大事だろうなと。少年と少女が出会って、ふたりの生活が始まりました、と。その歩みを切り取るように、のぞき見をしているように体感してほしかったんです。それでカメラを動かさず、じっくりとふたりを映すような描き方にしました。

——第一章のシナリオ、絵コンテの作業を進めていて、どんな手ごたえがありましたか？

須藤　やっぱり最初が一番難しかったです。原作ゲームの冒頭から途中までで、映画として成立させるのは難しいなと思いながら作業を進めていました。第二章や第三章になると、「第一章で作ったレイアウト(構図)が使える」というように、使える素材が増えていくんです。でも第一章のときは素材がほとんどない。『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』(以下[UBW])の映像を観ながら、第一章で使える[UBW]のレイアウトはないかと探して、絵コンテを描いていました。

——第一章は聖杯戦争の序盤が描かれていますが、士郎と桜にとってのドラマはまだ本格的に動いていない。そこで1本の映画を作らなくてはいけなかったわけですね。

須藤　原作ゲームでは昼パートで日常を送り、夜パートで探索するという流れがあるんですが、映画として「ひとつのイベントを終えて寝ました、朝起きました、日常」の繰り返しになることは避けようと思いました。違和感がないように、どんどんイベントをこなしていくにはどうしたら良いのかなと考えて。第一章はひと晩でセイバーを召喚し、バーサーカーやライダーと戦っていることもあって、その流れが違和感なく見せられるよう、一度描いた絵コンテを入れ替えたり、直したり、細かい調整を重ねました。

——原作ゲームを映像にする難しさがそこにはあったと。

須藤　そうですね。第一章は「映画を作らなくちゃいけない」という、ある種の強迫観念もあったように思います。第二章からは印象的なイベントも多いですし、それを丁寧に見せればいけるだろう



という安心感もあったのですが、第一章は[HF]の序盤。これを2時間の映画として成立させなければ、という意識は強かったです。それだけ工夫もたくさん凝らしました。

――改めて伺いたいのですが、須藤監督にとって「映画」とはどんなものですか？ご自身が「映画」を観るときに、どんなところに「映画らしさ」を感じますか？

須藤　僕は映画を専門に勉強してきたわけではないですし、人によって「映画観」は違うと思うので、どちらかというと僕がスタジオの皆に「映画って何？」と聞いて回っていたような気がします。そういう中で音楽（BGM）にはすごく助けられたという感じがありますね。音楽が空気を作ってくれている。制作をしていても、音楽がつくとほっとした感覚がありました。例えば第一章のアバン（オープニング前のパート）は最初、音楽を一切つけないというプランもあったのですが、音楽がついたことで映画としての空気感が出たと思います。梶浦（由記）さん（音楽）には本当に助けていただきました。

――2019年1月12日には第二章「lost butterfly」が公開されました。第一章から第二章にかけて、どんな変化を意識していましたか？

須藤　ホラーテイストは意識していました。第一章のときは乾いた怖さ、さみしい怖さといったものを考えていましたが、第二章は壊れる怖さを大事にしようと。

――第一章は静かな演出、引き算の表現で作られている部分も多かったと思いますが、第二章は演出を足し算で盛っているところが増えたように思います。

須藤　特に士郎の感情の部分は、イメージシーンを使うことで丁寧に説明するようにしていました。例えば鉄心の士郎（白髪の士郎）のイメージシーンを入れることで、彼の覚悟や、覚悟が揺らぐところを描いています。「覚え書き」で構成を書いているときから、第二章は士郎と桜を追い詰めていく構成にしようという考えがありました。どんどん道をふさいでいくことによって、士郎の気持ちを吐き出させていく。第一章の士郎は「この街で何かが起きている、俺は切嗣のあとを継いで正義の味方になるんだ」と思っているんですけど、第二章の士郎にはそれと相反する現実をぶつけて、畳みかけるように状況がエスカレートしていく展開にしています。

――第二章では士郎と桜の心が交わされる「レイン」（雨の中の告白シーン）も印象的でした。

須藤　セリフ量が多いシーンでもあるので、桜が気持ちをぶつけて、士郎のモノローグを入れて、溜めて、桜の感情を爆発させて、士郎が抱きしめる……と、「レイン」のシーンを分割して、観ていて気持ちのいいリズムが生まれるように構成していきました。その流れを踏まえて、作画のカロリーを注ぎこむところを絵コ

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

ンテで描いていきました。このシーンはいろいろ試行錯誤をしたのですが､結局、流れで描いた絵コンテが一番良かったですね。最初にアタリ(キャラクターの大まかな位置取り)を一気にガーッと描いたラフの絵コンテが一番良かった。こういうふうにラフが上手くいったときは、きっと構成が上手くいっているんだろうなと思います。

——第二章で須藤監督がここはやろう、と考えていたのはどんなところでしたか？

須藤　桜の夢(悪夢)のシーンは、最初からやろうと思っていました。「夢の中の世界」がメインというよりは、そのあとのギルガメッシュのシーンをギャップで目立たせようと思って。

——桜の夢は直前のシーンとはガラリと変わった、メルヘンな描写が印象的でした。

須藤　あのシーンは原作ゲームのテキストだと「読むことで感じる怖さ」があって、そのあと「夢の正体」がわかったときに、はっとさせられる驚きがある。それを映像で見せるにはどうしたら良いだろう？ そのまま原作の文字を映像に置き換えるのは違うだろうなと。そこで原作のテキストを読んだときのプレイヤーの感情を再現できるような映像にしたいと思ったんです。

——それでファンタジックな夢のシーンから、血なまぐさい桜とギルガメッシュのシーンに直結していくんですね。

須藤　桜が訪れたお城の中が、そのまま路地裏に置き換わっていく。人形が人になり、飴玉が人の指になるんです。

——このシーンもさることながら、第二章の結末も衝撃的でした。

須藤　観終わったあとに落ち着かない感じになる、整理がつかない気分になるというのも「映画」だと思うんです。上映が終わったあとに「なんだろうこれ、もやもやする！ 誰かと話したい！」という気分になる映画もありますよね。そういう気分を味わってもらえたら良いなと思っ



ていました。

THEME 3

## 最終章の公開と監督としての役割



――第三章「spring song」についても振り返っていければと思います。第三章を制作するにあたり、須藤監督が大切にしようと思っていたポイントはどこですか？

須藤　やっぱり最終章は主人公の士郎をカッコよく描こうと思っていました。桜もここで感情を全部出してもらって、ちゃんと歩いて行けるようにと。その2点は意識していました。

――第三章の絵作りや作品のテイストについてお聞かせください。

須藤　作画面でいうと、二号影(影の中に、もう一段濃い影を入れる表現)をつけようと思っていました。第二章の恒松(圭)さんの演出パートで、影の入れ方がすごく良かったので、第三章ではそれを参考にしようよと。各演出さんに「二号影の入れ方」のプリントを作って渡しました。

――恒松さんは第二章で「レイン」や後半パートの演出を担当されていましたね。

須藤　そうですね。恒松さんはライティングを駆使される方なので、「ここに二号影が入る」と細かい調整をされていました。第三章ではそこを参考に、ポイントごとに影を描きこむように調整していきました。陰影がちゃんとつくことで、表情が分かりやすくなるんですよね。影が多ければ良いというものではないと思うのですが、今回はいい塩梅で、そのやり方を試してみようと。

――第三章で須藤監督が原画レベルで描いたカットはありましたか？

須藤　原画はありませんが、結果的に自分が作画監督を担当したカットはありました。終盤のエピローグあたりになると、人手が足りなくなってきて……。

――エピローグの作画監督をご担当されているんですね。「最後は自分で描きたい」というお気持ちはありましたか？

須藤　振り返ると、そういう我みたいなものは、どんどんなくなっていったような気がします。劇場版『空の境界』のときは作画監督だったので「このカットは自分で描くから」と、自分でずっと持っているカットもあったんですけど、監督をやると「良い形で完成させること」が一番の目的になるんですよね。その大目的を果たさなければいけないという気持ちになっていくから、原画を描きたいという小目的は、自然と後回しになっていました。もちろん作画をやりたいという気持ちもあったんですけど、監督をしながら原画を描きたいという気持ちにはならなくて。仕事をふたつ抱えようとは思わなかった、という感じですね(笑)。

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

監督：須藤友徳

THEME 4

## 自分で道を決めて歩いていく

——須藤監督は三部作、それぞれのキービジュアルも描かれています。特に桜を中心にした第一弾キービジュアルには、ストーリー性があるようにも感じました。

須藤　第一章のキービジュアルを描いているときに、第二章と第三章も同じ舞台で描こうと思ったんです。キービジュアルの桜がいる部屋はどこというわけでもない、あくまで[HF]という作品をイメージした部屋です。四方を石で囲まれた部屋に、少女がいる。その部屋には植物が茂っていて、生命感がないわけでもない。だけど、外に出られない。その中に、あなたは飛び込むことができますか？ と。

——第二章のキービジュアルは、桜のそばに士郎がいます。

須藤　その部屋に飛び込んだ少年がいる、ということですよね。ふたりの手の届かない、高いところに窓があって、そこから光が差しこんでいる。

——キービジュアルには印象的に花が登場します。士郎や桜が手にしている花は……。

須藤　桜の誕生花を(TYPE-MOONさんに)教えていただいて、アルメリアを持っています。アルメリアだけではなく、部屋にはいろいろな植物を描いているんですが、その解釈は観た方にお預けできればと思っています。僕は意味をつけたがりなんですけど、意味をつけすぎるのも良くないよねと。一番大事なことは、この絵を一目見て、この映画を観たいと思ってもらうことなので。

——第三章のキービジュアルは、部屋から出ていくふたりを描いています。

須藤　花が置かれているのは、外に出るために、手にとれるのはひとつだけ、と







いうことですね。第三章のキービジュアルは完結編と感じるものにしようと思っていました。罪を背負ったふたりの未来は、幸せが約束されたものではないので、扉の向こう側の世界は桜が咲きながら、必ずしも明るい世界でないように描いています。

――エピローグ後のふたりを意識したキービジュアルなんですね。

須藤　原作ゲームをプレイしたときに、未来を固定していない感じを受けました。いろんな未来が示唆されているというか。凛が桜に「（魔術協会への）紹介状をでっちあげるけど」と話したり、綺礼の後釜で来た神父の話があったり、桜がライダーから魔術を教わっている話があったり。誰も桜に「こう生きるべき」という考えを押しつけてはいないんですけど、だからこそ彼女は大変なんだろうなと。これからは彼女自身が道を決めて、歩いていかないといけないんです。

――『Fate/stay night』は原作ゲームが発売されてから、このBlu-rayが発売されるまでに約17年の時を重ねています。須藤監督は原作をプレイして、劇場三部作の監督をされました。ここまで『Fate/stay night』やTYPE-MOON作品に関わってきて、どんなことを感じられましたか？

須藤　奈須さんの文章と武内さんのイラストが好きだった、それでここまで来ることができました。自分が原作ゲームをプレイしたとき、面白くて、感動して、その気持ちを人に伝えたくなったんです。その想いをどうしたら、人に伝えることができるだろうと。今回はその機会をいただけて、とてもありがたかったです。監督としてはTYPE-MOON作品にしか関わってきていないので、他の作品のことはよく分からないですけど、どんなジャンルであってもアニメ化することには面白さと難しさがあるのだと思います。マンガ、テキスト、あるいは実写作品を原作にしてアニメーションを作るときの答えはひとつではありません。いろいろな表現があって、まだやっていない手法もたくさんあると思います。その中で今回は[HF]にふさわしい表現方法を模索しながら、作らせていただきました。心から好きな作品をアニメにすることができて、嬉しかった。そして、それを皆さんに楽しんでいただけた、面白かったという声を聞けたのが本当に良かったです。

――このBlu-rayを買っていただいた方に、どんな気持ちで作品を楽しんでほしいですか？ 2021年の春には、[HF]第三章の特別上映も予定されています。

須藤　春は毎年訪れますから、是非自分の良いタイミングで、良い季節に、第三章を楽しんでいただければ嬉しいです。作品を観ていただき、本当にありがとうございました。



Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

監督：須藤友徳

Production Talk

# *Tomonori SUDOU × Yuichi TERAO × Koji ETO × Kazuki NISHIWAKI*

*Director　Director of photography　Art Director　3D Director*

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅲ.spring song プロダクショントーク

## 劇場版『空の境界』から続く、集大成を目指した最終章

### 須藤友徳

監督
キャラクターデザイン
総作画監督

### 寺尾優一

撮影監督

てらお・ゆういち／ufotable所属の撮影監督。2003年に入社、2007年から撮影監督として数々の作品に関わる。担当作に『Fate/Zero』『Fate/stay night ［Unlimited Blade Works］』『鬼滅の刃』など。

### 衛藤功二

美術監督

えとう・こうじ／ufotable所属の美術監督。ufotable作品には2007年の劇場版『空の境界』より参加。その後『PSYCHO-PASS』などで活躍した後、劇場版『Fate/stay night ［Heaven's Feel］』からufotable所属となる。

### 西脇一樹

3D監督

にしわき・かずき／ufotable所属の3D監督。劇場版『空の境界』に撮影スタッフとして参加、『Fate/Zero』では3Dレイアウトマネージャーを務める。『テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス』以降、数々のufotable作品で3D監督を担当。

THEME 1

### お疲れさまと言葉を交わした三部作の終点

──劇場版『Fate/stay night ［Heaven's Feel］』Ⅲ.spring songは2020年8月15日に全国156館で公開されました。このBlu-rayが発売するころには、公開から半年以上の時が過ぎています。現在のご心境はいかがですか？

寺尾　第三章が完成したとき、ここにいるメンバーは皆、スタジオ（ufotable）にいましたよね。

衛藤　そうですね、背景作業は終了していましたが、何かあったときの対応のため残っていました。

寺尾　何かあったらすぐにV編スタジオ（映像フォーマット調整の最終工程作業を行う外部スタジオ）から連絡してくださいと須藤（友徳）さんには話していました。何かあったらというのは、映像修正が必要になったら、ということで、僕らはずっと最後まで待機をしていました。多くの人が関わる作品だと、どうしても自分の作業が終わると順次解散してしまうので、作品が完成した瞬間にメインスタッフが揃っているということは少ないんです。でもV編が終わって、作品が完成したあと、須藤さんがufotableにスッと帰ってこられて。

須藤　制作スタッフを通して皆には「終わったよ」とは報告していたんですが、スタジオに戻ったら皆が待っていてくれました。

寺尾　皆で顔を合わせて、最後に「お疲れさま」と言えたんですよね。三部作を走り続けてきたので、気持ちのいい終点だったなと思います。作品としても頑張って良かったなと思えるほど、しっかりと手をかけることができたので、本当にここまで来れて良かったです。

西脇　今回は新型コロナウイルス感染対策で、春の公開日（2020年3月28日）が延期になってしまいました。仕方がないことではありつつ、あの時は落ち込みましたね。関係者の試写会も終わっていて、あとはお客さんに届けるだけだったのに……と。でも、そこから時間は空きましたが、公開日を迎えて、お客さんに喜んでいただけたのは良かったなと思っています。

衛藤　僕にとって[HF]は、本格的にufotableの一員として作品に参加した最初の劇場作品なんです。テレビアニメ『Fate/stay night ［Unlimited Blade Works］』のときは、美術会社からの出向という関わり方で美術監督を務めて



いたので、立場に大きな変化がありました。そういう違いもあって[HF]はひときわ力を入れた作品で、最後までご一緒することができて良かったです。

――皆さんが劇場版として[HF]に関わったのは、2014年の「Fate Project 最新情報発表会」で発表されたティザーPVでした。当時の作業で印象に残っていることはありますか？

寺尾　須藤さんが士郎と桜のコンテをしっかりと作られていたので、どうやってそのコンテの前段を作ろうかなと考えたのを覚えています。「聖杯空間」と呼んでいるサーヴァントのコマが並ぶ空間を出して、最初は[UBW]のPVをなぞって、途中でノイズを入れたり、反転させたりすることで、[HF]に分岐していく感じを出そうと。

須藤　あのティザーPVを作ったのは、まだ[UBW]を作りはじめたくらいの頃でしたよね。

西脇　そうですね。[HF]の内容についても、まだ決まりきってはいないタイミングだったと思います。[UBW]の制作中に須藤さんと会うと、よく[HF]の話をしてくれて。「クラゲを3Dで作ってほしい」と言われたときは、「クラゲなんて出てきたっけ？」と思ったり、時には桜の心情の話をたくさん聞かせてもらって。あれは良かったですね。[UBW]が終わって[HF]の実制作がはじまったときには、作品理解がかなり深くなっていました。

寺尾　そんなこともありましたね、懐かしい。

西脇　影の表現をどうするのかとか、3Dでどういう表現ができるのかとか、そういう話をいっぱいしたような気がします。

――今回の[HF]三部作の絵作りは、劇場版『空の境界』の空気感や絵作りを参考にしていたとお聞きしています。

須藤　[UBW]は少年少女がぐいぐいとひっぱっていく少年漫画的な作品性がありました。でも[HF]はその裏を描く物語なので、いままで光が当たっていなかった、影の部分を見せたかったんです。

衛藤　須藤さんがおっしゃるように[UBW]は熱血的な少年漫画の要素があって、季節が冬でも空は青く、緑が生い茂っていたり、実はファンタジー色が強いんです。でも[HF]は作品の季節感に沿って、木々は枯れているし、

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

雨や雪が降る。また全体的に影の印象が強くて、衛宮邸の中も窓からの光源に合わせて影を多めにつけていました。
寺尾　第一章のときに須藤さんから「暗闇の奥になにかある感じを出したい」と言われたんです。そこで例えば路地裏の奥に、うっすら見えるものをたくさん置いておくことで、影の奥を感じてもらえるんじゃないかなと考えていました。
西脇　いまの話があったように第一章は路地裏がひとつのポイントだったかなと思います。劇場版『空の境界』未来福音では、3Dで路地裏を作っていて、それがビジュアルの要にもなってufotable内の評判も良かったんです。[HF]では『空の境界』に回帰するという狙いもありましたし、『未来福音』で培った路地裏のノウハウもありましたので、両作品がつながったなという感じがありました。

――第一章「presage flower」は高速道路のランサー×真アサシン戦、現場的にはMパート（テレビアニメ[UBW]監督・三浦貴博が絵コンテを担当するパート）と呼ばれていた「サーヴァントチェイス」も印象的でした。

西脇　Mパートの絵コンテを見たときに、これは僕らに作れるのか……？と思いました。どうしようかなと思っていたときに、佐藤（号宙）くん（3DCGI）が参加してくれて。佐藤くんの活躍のおかげで完成まで漕ぎつけることができました。
寺尾　制作期間も限られていましたし、ミスが許されないワークフローを組まないといけないカットがたくさんありました。技術的にも作業量的にも、僕らもステップアップになったシーンだったと思います。
西脇　物量がまず多かったんですよね。
寺尾　カメラを大きく動かしながら、キャラクターが複雑なアクションをするというカットがたくさんありました。ただ今回はプリビズ（制作の初期段階に作られる、検討用のラフ映像）をしっかり作ることができて「プリビズに合わせてキャラクターを描けば大丈夫」というクオリティの担保を作ることができたんです。作画さんも作業しやすかっただろうし、さらに各担当のクリエイティブな表現を上乗せすることができた。この第一章の経験が、第二章、第三章の種になりました。



THEME 2

## スタッフの成長と作品研究

――第二章「lost butterfly」も新しいアプローチが随所にあって、インパクトのある映像になっていました。

衛藤　雪が解けるタイミングは、須藤さんから明確な指示がありましたよね。



須藤　そうですね。雪の解け方は最初に決めておかないといけなかったので、シーンごとに細かく説明していました。第一章では決戦前に雪が降りだして、薄く積もっていたのですが、そこからひと晩経った第二章では、しっかりと積もっています。その雪が「レイン」のシーンで解けきるという表現にしていました。
寺尾　第二章のキーとなる「レイン」は、思いっきり綺麗な表現に振っていました。しとしととした雨から、スーパースローのカットでは綺麗な雨粒にして。桜の涙を飾り立てるようなキラキラとした表現ができるといいのかなと注力しました。

――第二章以降、各セクションにおけるスタッフの活躍はいかがでしたか？

須藤　作画面では秋山(幸児)くん(作画監督)が頑張ってくれました。第一章の制作後半にヘルプで入ってもらったのですが、すごく良かったので、以降は最初から入ってもらっています。第二章では士郎と桜、凛とアーチャーがすれ違うカットや、後半のシーンを主に担当してくれていて、総作画監督として部分修正すら入れなくて良いカットもありました。第三章でもアバンや、終盤の士郎が桜のもとへ大空洞を走っていくシーンを担当してくれました。かなりのカット数を担当してくれていて、秋山くんが作画監督をしてくれて良かったなと思っています。佐藤(哲人)さん(作画監督)は第二章、第三章のMパート(バーサーカー×セイバーオルタ戦、ライダー×セイバーオルタ戦)を担当してくれていて、特に第二章のMパートはほとんど修正をする必要がありませんでした。僕が手を入れたのは、セイバーオルタのバイザーが外れたときのカットくらいです。
衛藤　美術部は若い子が多いので、第一章のときは「育てる」という感じだったんです。一章ではほぼ全カット修正を加えていたんですが、第二章、第三章ではスタッフが成長し任せられることが増えてきました。中でも美術監督補佐の樺澤(侑里)さんと陳(堃)くん(背景)は本当に頑張ってくれました。第三章では士郎とバーサーカーが戦うアインツベルンの森の背景と補正をほぼ樺澤さんに任せることができて。陳くんは大空洞の背景と補正を担当してくれています。彼は第二章後半から参加してくれた入社1年目のスタッフだったんですけど、TYPE-MOON作品が好きで。とくに桜のことが大好きらしく……。
須藤　そうなんだ！
衛藤　自分なりに[HF]をすごく研究し

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song



て、とても頑張ってくれました。
西脇　第三章では佐藤(号宙)くんがバーサーカーのアクションを担当してくれているのですが、彼もTYPE-MOON作品が大好きなので、彼の中に「バーサーカー像」がしっかりあるんですよね。だから具体的な指示を出さなくても、良いものが上がってくる感じがありました。
須藤　TYPE-MOON作品が好きというのを、若手のスタッフが明かしてくれないんですよね。人を介して、そういうことを聞く機会があって……。
西脇　須藤さんの前で「TYPE-MOON作品が好き」とはなかなか言えないんじゃないですか。
寺尾　須藤さんの「好き度」に敵う人はなかなかいないから(笑)。
須藤　でも、皆の「TYPE-MOON作品や『Fate』シリーズのここが好き」という話は聞きたいんですよ。特に若い人がどう思っているかは知りたくて。制作進行の篠原(啓吾)くんに話を聞いて「なるほど」と思い、絵コンテを修正したこともありました。
寺尾　撮影チームでは『衛宮さんちの今日のごはん』の撮影監督をしている吉川(冴)さんは確固たるイメージをもって作業をしてくれるので、一緒に仕事をしていて心強かったです。日常的なシーンだったり、温かいイメージのシーンは完全に任せられる。あと第一章の途中から吉田(遥)さんという女の子が参加してくれたのですが、彼女は3Dもできるので、西脇くんの3Dチームと撮影チームの間に入ってくれたんです。西脇くんの助手にもなるし、僕の助手にもなる。第二章、第三章で活躍した撮影スタッフの名前を挙げるとするなら、吉田さんですね。彼女は本当に成長したと思います。すごく大変な時期も楽しく仕事をしようという意識があって、現場的にも助かりました。

――須藤監督と現場のやりとりについて、スタッフに「こうしてほしい」と伝えたことはありますか？

須藤　単純に「綺麗だから良い」とか「カッコいいから良い」ではなくて、このシーンで伝えたいことは何かということを話して、例えば「桜の心情を伝えるための表現をしてほしい」と言ったことをお願いしていました。
西脇　第一章は影が正体不明だったので、まず不穏さを伝えることが大事でした。でも第二章以降は影の正体がわかるので、その存在や動きの意味を観ている方に伝えないといけない。影が触手を伸ばすときも、どんな気持ちで

やっているのか考えなければならなかったので、第二章以降は3Dの作業がさらに難しかったですね。

THEME 3

## オールスターで臨んだ第三章

――第三章「spring song」はどのように制作を進めていきましたか？

須藤　現場的には第三章になると、第一章と第二章で作ったものを、もう一度使える効率の良さはありました。それを意識して絵コンテも描いていましたね。新しい発注としては大空洞が大きかったです。あの広さのものを3Dで作ってくださいというのが、一番大きな発注でした。

西脇　絵コンテが上がる前から「『第三章』は大空洞が肝」と聞いていたんです。なので絵コンテが完成する前に、須藤さんに設定を作ってもらって、大空洞の3Dモデルを作りはじめました。その他の新しい3Dモデルは言峰綺礼の車です。どういう車にするかスタッフで話し合ったのですが、須藤さんは「綺礼はきっと物持ちが良いから、昔の車を使っているんじゃないかな」と言っていましたよね。

寺尾　新車とかオシャレな車にはしたくない、という話はありました。

須藤　バイクは自分（綺礼）の趣味で乗っているけど、車は仕事のために乗っているだろうなと思ったんです。綺礼は一応、普段は神父としての仕事をやっているわけで、そのときには車を移動手段として使うだろうと。

西脇　あとはバーサーカーですね。須藤さんからは「原作の黒い“もや”に包まれたバーサーカーのイメージは崩したくない」という話はもらっていました。『Fate/Zero』のバーサーカーも同様に“もや”に包まれているのですが、あれとは“もや”の理由が異なるので、表現的には分けたいと。ufotableとしてはPSVita版の『Fate/stay night [Réalta Nua]』のオープニングを制作したときに、[HF]のバーサーカーを出しているのですが、あのときはバーサーカーをセル（手書き）で描いていました。今回は当時に比べると技術も向上していますし、バーサーカーも含めて全部3Dでやりましょうということになりました。

寺尾　『Fate/Zero』のバーサーカーの“もや”は流体というか、炎や煙に近いんですよね。今回のバーサーカーの“もや”は触手に近い表現だったと思います。

西脇　原作ゲームの一枚絵にあるバーサーカーの“もや”がニョロニョロとしたテイストだったので、それをなるべく拾いたいなと考えていました。

――バーサーカーに対して士郎が「是（ナイン）、射殺す百頭（ライブズブレイドワークス）」を放つときの描写は、どのように描こうとお考えでしたか？

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song





寺尾　アーチャーが現れるところはイメージシーンでもあるので、思い切ってリアルではない方向に振っていきました。連撃を放つところは、地面に亀裂を一気に入れて、一瞬で放っているという表現にこだわりました。

——終盤の大空洞では遠坂凛が宝石剣を使って、間桐桜と戦います。とても美しいエフェクトが印象的でした。

寺尾　制作が後半戦だったので、第一章から手伝ってくれていた社内の撮影チーム全員で作業をしていました。バトルとしてもクライマックスにあたる部分なので、ひとつひとつの作業を丁寧に、たくさんのエフェクトを重ねたり、岩にテクスチャを貼りこんだり、ゴージャスな映像になるよう、オールスターで臨んだカットです。
須藤　あのシーンはすごく綺麗にできて嬉しかったんですが、宝石剣の仕組みを映像のギミックで見せるにはどうすればいいかは悩みましたね。
寺尾　宝石剣の魔力がチャージされるところは、サブリミナル的に一瞬「並行世界のイメージ」を挿入していて。違う世界から魔力がチャージされているように見せていきました。分かる人が観れば分かるという、映像の補足ですね。

——影の巨人とのバトルもインパクトがありました。あの巨人は3Dですか？

西脇　当初はすべての影を3Dで描くという話もあったのですが、このバトルは凛のアクションがメインだし、宝石剣でやられる影を3Dだけで見せるのは、ちょっと画的に弱いかもという話も出てきて。一部は作画で描くことになりました。もともと影の非実在感やペラペラした感じを強調するために3Dで描こうとしていたのですが、アクションシーンだとそのコンセプトは必須ではなかったので。
寺尾　小さい影はCGなんでしたっけ？
西脇　ほとんど3Dですが、一部作画もしています。小さい影が桜の服になるところと、エピローグでライダーの肩に乗っている小さい影は作画です。

——衛藤さんが第三章の美術面で印象に残っているところはどこですか？

衛藤　エピローグの櫻の木は自分で描きたいと思っていました。ただ見せ方

が難しいシーンで一番苦労しました。打ち合わせで「淡い感じで描いてほしい」と演出の恒松(圭)さんに話をもらったのですが、淡すぎるとキャラクターと合わない難しさがあって。あのシーンの桜は白い服の上に、黒いカーディガンを着ているので、淡い背景だと浮いてしまうんですよ。何回も何回も描き直しました。

寺尾　撮影としては光を印象的に使って、櫻の木を美しく見せようと考えていました。衛藤さんとも打ち合わせをしましたよね。

衛藤　最後に描き終わった背景を、寺尾さんが褒めてくれたんですよ。

寺尾　そうですね、これはすごい絵が上がってきたなと思って。

衛藤　劇場版『空の境界』第七章「殺人考察(後)」のエピローグで櫻を描いて終わり、[HF]でもエピローグに櫻を描いて背景作業が終了したので、『空の境界』で作業していたことを思い出し、達成感、満足感と同時にこれで完結なんだな、って少し寂しい気持ちになりました。

――映画化発表から約6年半、皆さんは3本の映画を作られました。皆さんにとって3本の映画はどんな想いを感じるものになりましたか？ [HF]を応援いただいたファンの皆さまへのメッセージとともにお聞かせください。

寺尾　今回は[HF]の三部作でありつつも、僕たちにとっては劇場版『空の境界』から14年にわたって積み重ねてきたものの集大成になればと、その気持ちで作ってきました。『空の境界』と同じ空気感を出しつつも、同じものじゃないように。集大成になったかどうかはまだ分かりませんし、作品は自分だけの仕事で完結するものではないので、断言はできないんですけど、少なくとも自分たちが積み重ねてきた結果が、ひとつの形になっていると思います。とても大切な作品になりました。アニメは絵でできているから、絵を描いている人がすごく頑張ると、頑張った分だけ絵に想いがこもると思います。たくさんの人の想いが[HF]には込められていますから、その熱を感じてもらえたら嬉しいです。

西脇　作っているときに感じていたんですけど、第一章と第二章、第三章ってそれぞれ風合いが違うんですよね。それがTYPE-MOON的だなと思って。『Fate/stay night』も『月姫』も、複数のルートがあって、同じ作品なのにルートごとに風合いが違う面白さがありますよね。そして複数のルートをプレイしていくと、作品全体に深みが出てくる。今回はそのルートのひとつを3分割して、3本の映画を作っているのですが、それぞれの3つが違う風合いになり、ルートの深みを出せたんじゃないかなと。須藤さんがそれを狙っていたのかはわかりませんが、すごく面白いものになったなと感じています。全三章、長い時間を通して応援いただき、本当にありがとうございました。

衛藤　[HF]はいままで描いてきたやり方とは違うアプローチをさせてもらうことが多い作品でした。一から新しくつくることができた作品だと思いますし、自分としても成長することができた思い入れのある作品です。是非、桜の季節に楽しんでいただけると幸いです。

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

Music Talk

# Yuki KAJIURA × Aimer

劇場版「Fate/stay night[Heaven's Feel]」III.spring song 音楽対談

## 罪も愛も顧みず、春はゆく——
## 桜にとっての救いは、時間が過ぎていくこと

### 梶浦由記

かじうら・ゆき／作曲家、作詞家、編曲家、音楽プロデューサー。コンポーザーとして手掛けたアニメの劇伴は、劇場版『空の境界』『Fate/Zero』『鬼滅の刃』など。ドラマの劇伴ではNHK連続テレビ小説『花子とアン』などを手がける。

### Aimer

えめ／アーティスト。2011年に「六等星の星」でメジャーデビュー。2019年には16枚目のシングル「I beg you / 花びらたちのマーチ / Sailing」をリリースし、自身初のオリコン週間ランキング初登場1位を記録する。

THEME 1

### Aimerさんの声には行間を感じさせる力がある

——梶浦さんとAimerさんは劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」の第一章から第三章まで、3曲の主題歌を手がけられています。最初にお話を聞かれたときのお気持ちはいかがでしたか？

Aimer　梶浦さんの存在はもちろん存じ上げていたのですが、もう伝説の方という印象があったので、お話をいただいたときはすごく驚きましたし、興奮しました。

梶浦　私ももちろん存じ上げていましたし、Aimerさんには最強の作曲家チームもついていらっしゃるから、私が曲を書かせていただけるというのは意外でしたし、同時にすごく嬉しかったです。Aimerさんの声はとても魅力的で、名曲がたくさんあるので。ただご自分で歌詞を書かれる方でもあるので、その確固たる世界観を崩さないようにしなくては、という緊張感もありましたね。でも、とにかく嬉しくて「よっしゃー！」という感じでした。

——おふたりにとって、今回の三部作の作曲はいかがでしたか？

梶浦　どの曲もすごく考えて作りましたが、振り返ると、Aimerさんの声の力のおかげで曲ができたなと感じています。Aimerさんの声は「個人の想いとして、歌を伝えることができる声」なんですよね。Aimerさんが歌ってくれたことによって、私が書いた歌詞以上のものをファンの皆さんに伝えることができた気がしています。第一章の「花の唄」を発表したあと、たくさんのファンの方が「この歌詞には、あの歌詞には、きっとこんな意味がある」と解釈の話をされていて。今回は三部作ということで、私たちは3曲の主題歌を作らせていただきましたが、ファンの皆さんがたくさんの想いを汲みとってくださったなと実感しています。それはAimerさんの声にある「行間を感じさせる力」のおかげだなと。

Aimer　ありがとうございます。そう言ってくださって本当に嬉しいです。私としては「花の唄」「I beg you」「春はゆく」の方向性がそれぞれ違って、とても濃厚だったので、3曲ではありましたが、梶浦さんとすごくたくさんご一緒できたような感覚がありました。闇の深さから美しさまで、梶浦さんのさまざまな要素が凝縮されている楽曲をいただけて、ひ

とりの梶浦さんのファンとしても嬉しい、とても贅沢な体験を味わうことができました。

——梶浦さんは三部作の劇伴(BGM)もご担当されていました。3本の映画の劇伴を手がけられた感想をお聞かせください。

梶浦　第一章はもともと音楽の数がそこまで多くなくて、音楽的なクライマックスは第二章になるかな？ と思っていました。第三章はそこまで音楽がついていない静かな作品になるかもと。でも蓋を開けたら、全然そんなことはなかったですね。第三章の劇伴はとにかく量が多くて、めちゃめちゃ大変でした。締切のギリギリまで作っていたような気がします。しかもそれぞれの曲が長かった。劇場作品なので、フィルムスコアリング(映像に合わせて楽曲を制作する手法)なのですが、第三章の映像を見ていると、バトルシーンだけではなく、いろいろなシーンを感情的に劇伴で盛り上げたくなってしまったんです。しかも後半はずっと戦っているので「もうそろそろ良いんじゃないか、キミたち？」と思いながら楽曲を作っていました(笑)。

——三部作を通して、第一章の主題歌「花の唄」のメロディをモチーフにした劇伴が使われていたことも印象的でした。

梶浦　「花の唄」は作品を通したテーマ曲になりましたね。私は普段、主題歌で主人公の気持ちを代弁することはやりたくないほうなんですよ。視聴者の方の想像力の余地を残したいし、歌はセリフ以上に何かを主張してはいけないと思っているので、歌詞にはある程度の曖昧さが必要だと思っていて。でも今回ばかりは(歌詞で)桜を語らせようと。第一章の脚本を読んだときに、まだ桜が自分の気持ちを積極的に語りはじめないうちに第一章が終わってしまうので、これはもしかしたら主題歌で桜の気持ちを脚本より先んじてしまったほうがいいのかも、と思ったんです。桜の平和な時間への憧れを代弁するようなメロディになっていて、第三章でもこのメロディを使っています。

——第三章の主題歌「春はゆく」はどのようにできた曲なのでしょうか？

梶浦　第一章に続いて、第二章はダークな桜を描いた暗く過激な曲をということで「I beg you」を作りました。第三章は大団円的な、平和で静かなバラードを想像していたんですけど、いただいた脚本を読んでみてたら、このエンディングのあとに「平和で美しい曲」を書くことにすごい違和感が生まれてしまって……。そこで想定していたプランニングを白紙に戻しました。悲劇で終わってはいけない、でもハッピーな曲を書くわけにもいかない。それでさんざん悩んで、ああでもない、こうでもないと試行錯誤を重ねた結果、未来を感じる曲でありながら、桜とまわりの人が抱えなければならないものをちゃんと残しておかないといけないなと。そうやって書いた曲が「春はゆく」になりました。

Aimer　「花の唄」は[HF]を体現するような歌だと思いましたし、「I beg you」は桜の少女としての本音を思いっきりぶちまけるような曲で、どちらもメロディラインに梶浦さんらしさを感じられて、私はそこが好きでした。どことなく和の部

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

分があったり、民族音楽的なテイストもあって、梶浦さんにしか作れない曲だなと思って。「春はゆく」は他の2曲に比べて音数も少なくて、声が前面に出てしまうバラードなので、歌声のニュアンスがすごく大事になってくるなと思いました。自分が感情的になって、わかりやすく悲しく歌ったり、幸せそうに歌ったりすると、曲の印象が変わる可能性があると思ったんです。「春はゆく」がそのどちらにもいかない絶妙なラインで作られているので、私もできるかぎりニュートラルに、悲しくもなく、楽しそうでもなく、音量が出せるところもあえて出さずに……そんなことを考えながら歌いました。



THEME 2

## 行間に込められた未来への希望

――「春はゆく」の歌詞の世界もまた、間桐桜を見つめたものでした。

梶浦　ラストシーンの桜にとって、一番の救いというものは「時間が経つこと」だと思ったんです。私も桜と同じくらいの年齢のときに、すごくつらいことがあって、そんな自分にびっくりするくらい無関心に人も季節も過ぎていくことに衝撃を受けたことがあって。桜はずっと彼（衛宮士郎）に顧みて欲しかった。でも「顧みない存在」……桜に同情もせず、犯した罪にも無関心な春の訪れは、罰でもあるけれど、大きな救いでもあるんじゃないかなと。ひとつの生きていくスタートラインに立てたというか、「Fate（運命）」がほどけて、普通の時間が流れていくというか。腫れ物にさわるようなラストシーンだけど、その中でも希望がある歌になればいいなと思っていました。

Aimer　対立的な言葉が使われていることが、とても印象に残ったんです。自然や時間が人を癒したりするし、傷つけたりもする。とても生命感にあふれているけど、そこには何の意思もない。「壊れたい、生まれたい」とすごくニュートラルな場所にあって。先ほどもすこしお話しましたが、私がこの歌詞と曲をいただいたときは、なるべくクセをつけて歌わないように、最後の「あなたの側にいる、あなたを愛してる、あなたとここにいる」というフレーズをイヤらしくないように歌いたかったんです。でも２番のBメロにある「弱虫で身勝手な、わたし」という歌詞は「感情を出していいですよ」と梶浦さんがおっしゃってくれて。そこだけはちょっと感情的に歌っています。

梶浦　さじ加減ですよね。歌い手さんの表現って、語尾をほんのちょっと上げるか下げるか、そのあとに休符を入れるか入れないかで、伝わり方が変わるんですよ。Aimerさんは言葉ひとつ以上の意味を生み出してくる素敵な歌い手さんだなと、改めて思いました。

――Aimerさんは今回の梶浦さんとのタッグ、また[HF]という作品を通して、何か新しい気付きはありましたか？

Aimer　梶浦さんにはそれぞれの曲の中で、いろいろな色を引き出していただきました。特に「I beg you」は今まで挑戦したことのなかった曲調でしたし、ライブで歌うとファンの方に「この曲を歌っているときのAimerさんはなんかヤバい」と言ってもらえるくらい自分が豹変できたり（笑）。[HF]は壮大な話の中で、

士郎と桜がすごく個人的なことを叫んでいるから、三部作の主題歌もそういう楽曲になっているし、私も思いっきり桜に寄り添って、自分とシンクロできるところにたどり着けたので、表現者としても今までにない引き出しができたと思っています。

梶浦　私も普段作れない曲を作ることができたので、すごく楽しかったです。Aimerさんの声は純粋にインスピレーションをかき立てられるので、やりたいことが湧き出てくるし、クリエイターにとってもミューズみたいな方ですよね。

Aimer　嬉しすぎます……！　でもこれで終わりなんて、寂しいですね。もっと続いてほしかったです。

――2014年の映画化発表から約6年を経て、劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』が完結しました。振り返って、印象に残っていることはありますか？

梶浦　印象に残っていることだらけですが、やはり三部作を通してBGMから主題歌まで音楽を紡がせていただけたことがまず光栄の極みに尽きます。主題歌の旋律とBGMを結びつけて欲しい、とご注文もいただき、歌と音楽との組みで戦略を練ることが出来ましたし。第一章の音楽を作り始めてから、実際の制作時期外も[HF]の音楽は頭のどこかでずっと鳴り続けていたような気がします。全て作り終えた時はほっともしましたがかなり寂しかったですね(笑)。

Aimer　わたしも思い出がありすぎるのですが、第三章の試写会でラストシーンを見届けた時のことは忘れられません。桜たちが辿り着いた最後に感動し、主題歌をこれ以上ないほど大切に使っていただいたことにも涙が止まりませんでした。その後ついに劇場公開を迎え、改めて「春はゆく」への熱い言葉を沢山いただいた夏の日、ようやくこの曲も本当の意味で船出を迎えられたんだと物凄く感慨深く思ったことも、強く記憶に残っています。

――劇場三部作を共に歩んでくださったファンの皆さまに、一言メッセージをお願いいたします。

梶浦　ファンの皆さまがどれほどこの映像化を楽しみに待っていて下さったか、楽しんで下さったか、一作ごとにSNSや色々な所から私にまで伝わって参りました。作品からお声をかけていただいたことにまず感謝すると共に、やはりここは素直に、ご覧下さったおひとりおひとりに「素晴らしい作品ですよね？楽しんで下さってありがとう！」とお伝えしたいです。今度こそ桜満開の時期に、完結したこの作品を今度はお手元で、存分にご堪能頂けますよう！

Aimer　[HF]は、わたしにとっても本当に、特別な作品です。劇場三部作は完結を迎えましたが、「花の唄」「I beg you」「春はゆく」、どの曲もこの声出る限り歌い続けていきますし、どの曲もいつでも、あなたの側にあったら嬉しいです。桜を通して出会ってくださった皆さん、歌を聴いてくださった皆さんへ、本当に本当に、ありがとうございました。またどこかでお会いできますように。

本インタビューは2020年3月に実施された対談に、新規取材の内容を追加して再編集したものです。

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

Cast Crosstalk

# *Noriaki SUGIYAMA × Noriko SHITAYA × Ayako KAWASUMI × Kana UEDA × Mai KADOWAKI × Jouji NAKATA × Yuu ASAKAWA*

*SHIROU EMIYA / SAKURA MATOU / SABER / RIN TOHSAKA / ILLYASVIEL VON EINZBERN / KIREI KOTOMINE / RIDER*

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅲ.spring song キャスト座談会

# ふたりを見送るような想いで、ラストカットを見つめていた

## 杉山紀彰

衛宮士郎 役

すぎやま・のりあき／東京都出身、ステイラック所属。2006年にアニメ『Fate/stay night』で衛宮士郎を演じる。以来『Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ』『Carnival Phantasm』でも衛宮士郎を担当している。

## 下屋則子

間桐桜 役

したや・のりこ／千葉県出身、81プロデュース所属。2006年にアニメ『Fate/stay night』で間桐桜を演じる。以来、様々なメディアで間桐桜役を担当。ゲーム『Fate/EXTRA CCC』や『Fate/Grand Order』ではBB役などを演じた。

## 川澄綾子

セイバーオルタ 役

かわすみ・あやこ／東京都出身、大沢事務所所属。2006年にアニメ『Fate/stay night』でセイバーを演じる。以来、様々なメディアでセイバー（アルトリア・ペンドラゴン）役を担当。ゲーム『Fate/Grand Order』ではフォウ役なども務める。

## 植田佳奈

遠坂凛 役

うえだ・かな／大阪府出身、アイムエンタープライズ所属。2006年にアニメ『Fate/stay night』で遠坂凛を演じる。以来、様々なメディアで遠坂凛を担当。『Fate/Grand Order』ではイシュタル、エレシュキガルなども演じる。

## 門脇舞以

イリヤスフィール・フォン・アインツベルン 役

かどわき・まい／東京都出身。フリー。2006年にアニメ『Fate/stay night』でイリヤスフィール・フォン・アインツベルンを演じる。以来、様々なメディアでイリヤ役を担当。『Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ』では主役として活躍している。

## 中田譲治

言峰綺礼 役

なかた・じょうじ／東京都出身、大沢事務所所属。2006年アニメ『Fate/stay night』で言峰綺礼を演じる。TYPE-MOON作品では『MELTY BLOOD』（ネロ・カオス/ネコアルク・カオス）、『空の境界』（荒耶宗蓮）、『Fate/Grand Order』（山の翁）を担当している。

## 浅川悠

ライダー 役

あさかわ・ゆう／東京都出身。フリー。2006年にアニメ『Fate/stay night』でライダーを演じる。以来、様々なメディアでライダー（メドゥーサ）役を担当。『Fate/hollow ataraxia』や『Fate/Grand Order』ではステンノ、エウリュアレ、アナ、ゴルゴーンなどを演じる。

THEME 1

## 自分の中で一区切りをつけるために

――劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』Ⅲ.spring songの公開をもって、『Fate』シリーズの原点となる『Fate/stay night』の全ルートが映像化されました。15年以上にわたり、キャラクターの声を吹き込まれてきた皆さんから、現在の心境をお聞かせください。

川澄　『Fate/stay night』の全ルートが映像化されましたが、終わった感じがしないというのが正直なところです。はじめに2006年のテレビアニメと、2010年の劇場版があって（アニメーション制作：スタジオディーン）、2011年に『Fate/Zero』、2014年にはテレビアニメの[Unlimited Blade Works]と。毎回これで終わりかもしれないと思っていると、新しい作品に関わる機会をいただけていたので。今回の劇場版[HF]はこれ以上考えられないくらいの素敵な三部作で、有終の美を飾れた感じはありますが、『Fate』シリーズの世界は広がり続けていますよね。だから「これで終わり」という感覚はまだなくて、今はまだ、そう感じる未来も想像できないんです。

植田　私も同じです。本当に不思議だな

と思います。『Fate』シリーズで同じ、時には違うキャラクターをたくさん演じさせていただいているので、終わった感覚はまだないですね。

浅川　収録がはじまったのは15年以上も前。いまだに当時のメンバーで収録できていることが幸せだなと思います。長く関わっている分、自分の担当しているキャラクターへの思い入れも強くなるし、知識も深くなっていて。アフレコのたびにその想いをぶつけ合うのは楽しいです。

中田　振り返ると、本当にいろいろな作品をやったなと思います。アニメとゲームで『Fate/stay night』にはじめて関わらせていただいて、そこから作品がどんどん大きくなっていく歩みを見てきました。自分も作品とともに歩んでこれたと思うと、感慨深いものがあります。

杉山　全部のルートがアニメ化するといいね、とは最初にキャストの皆で言っていたんです。長い時間をかけて[HF]まで映像化できたのは、作品を応援してくださったファンの皆さんのおかげです。最後まで関わらせていただけて幸せでした。

――三部作の完結について、寂しさのようなものはありましたか？

門脇　エピローグで皆がお花見をしているシーンを見て、ちょっとロスのような気持ちになりましたね。皆をラストシーンに導くことができて、イリヤの苦労は報われたなと思いつつ、美しい桜の景色にぼんやりとした寂しさを感じました。

下屋　私は第三章の公開がはじまったあとに、一旦リセットするという意味も込めて髪を切りました。これまでも桜の髪型にそろえていたわけじゃないんですけど（笑）、[HF]の制作中はショートヘアにする気にならなかったんです。今どき失恋しても髪を切らない世の中ではありますけど、自分の中では一旦区切りをつけた感じがあります。とはいえ『Fate』シリーズはまだまだ続いていくし、桜も終わりというわけではないですから、これからどんな作品と出会えるかが楽しみです。

THEME 2

## 第一章「presage flower」振り返る関係者試写会の夜

――改めて2017年10月14日に公開された第一章「presage flower」の思い出や感想をお聞かせください。

川澄　私は徳島のufotable CINEMAで行われた関係者試写会（徳島を“アソビ尽くす”ことを目的とした「マチ★アソビvol.19」会期中の2017年10月7日に実施）で完成した第一章をはじめて拝見したのですが、圧倒的な衝撃がありました。

中田　私も徳島に行きましたが、多くのスタッフの方と一緒に観られることが嬉しかったですし、[HF]の素晴らしい映像に胸を打たれました。上映後は称賛と感嘆で熱が冷めなかったですね。

川澄　夜遅くの初号試写だったのに、観





た人が誰もシネマから帰らない(笑)。奈須(きのこ)さん(原作)や須藤(友徳)監督と話したい！ という気持ちでいっぱいでした。ふたりの前にみんなが行列を作って、ファンクラブみたいになっていて(笑)。あれが2017年……？

下屋　ついこの間のことのように感じますね。

杉山　もともと[HF]ってすごくダークで重い話なんですけど、第一章は特に幸せだった日常から転げ落ちていく様が、これでもかというくらい濃密に描かれていたんですよね。見終わったあとは、精神的な重みを感じました。

門脇　これまでは[HF]の映像化は難しい、と言われてきましたが、その難しいと言われていた部分に正面から向き合って制作してくださったんだなと。試写を拝見したあとは、精神を根こそぎ持っていかれたような感覚があって、早くホテルの部屋に帰って眠りたいと思うくらいでした……（笑）。

――浅川さんと植田さんは、第一章の試写をご覧になっていかがでしたか？

浅川　第一章では裏路地でセイバーに蹴飛ばされるシーンがありましたけど、いつものライダーだったら、あそこで終わっていたと思います(笑)。そこで終わらずに、真アサシンの前に立ちはだかる。彼女の戦い方やミステリアスさを、はじめてきちんとした形で見せることができたなと思って、感無量でした。

植田　第一章のときは、こんなにも感情を抑えた遠坂凛の芝居をするのは珍しいなと思っていたんです。いつもアフレコのときは、凛の一本通した芯の強いところを意識して、強めのお芝居をしていたので。でも[HF]の凛は怒っているときに、声を抑えているんですよね。普通に話すときも「いままでの凛よりクールな表現をしてください」とディレクションをいただいていました。だから完成した映像を見るまでは「ものたりなく感じるんじゃないかしら？」と思っていたんですけど、試写を見てみると、物語がすごく静かなところから始まるので、一瞬の激しさが鮮やかに見えるんですよね。なるほどと、納得した気持ちになったのを覚えています。

THEME 3

## 第二章「lost butterfly」衝撃的なラストカット

――続いて2019年1月12日に公開された第二章「lost butterfly」の思い出や感想をお聞かせください。





浅川　第二章でライダーは、本当のマスターが桜であることを明かすんですけど、そのシーンは凛とアーチャーに見せ場を持っていかれた気がするんですよね(笑)。
植田　うちのアーチャーはカッコいいから！ あのシーンで凛はトゲトゲに命を狙われてるんですけど、あのトゲトゲは桜が無意識に出しているものなんですよね。桜は凛に複雑な感情を抱いているんだろうな……と感じました。
門脇　私はバーサーカーの大活躍にびっくりしました。アフレコの段階では音はついていないし、制作途中の映像ということで、彼の姿を想像して演じるしかなかったんですけど、できあがった映像を見たら、演出も音も素晴らしくて、何度も涙を流しました。バーサーカーは負けてしまったけれど、あれほどの強さを描いていただけて幸せでした。
川澄　第一章でセイバーはセイバーオルタになってしまったと言及されていないのですが、第二章では何も言わずにセイバーオルタとして現れますよね。無言で登場するセイバーオルタには重圧感があって、「悪」としてのインパクトがありました。
下屋　第二章はスピード感がすごくて、桜はただのヒロインではないなと感じるシーンがたくさんありました。はじめは士郎と桜が結ばれるベッドシーンは、もしかしたら映画では描かれないかもしれないなと思っていたんです。でも須藤監督は第二章で、しっかりと描いてくださった。キラキラした感じではなく、湿り気のあるテイストになっていて、その表現がとても[HF]らしいなと思いましたね。
杉山　桜がいままで抱えてきたものを士



郎が知っていく中で、影の存在がはっきり見えてきて、それに対して本能的な恐怖を抱くようになっていくんですよね。ただ強い敵と戦うということではない、答えようのない葛藤が描かれている。[HF]は濃厚な物語だなと、改めて感じました。
中田　第二章はサーヴァントがどんどん退場しますし、対して臓硯や慎二などの間桐家がクローズアップされていくところも面白かったですね。そして改めて映像を見ると、第二章のエンディングは凄いなと。そこに尽きます。
下屋　そうですね。桜がマキリの杯になるシーンは、ひと言も発することなく本編が終わってしまいます。原作を知らないで映画をご覧になった方は、絶望しちゃうんじゃないかなって心配になりました。
植田　第二章は後味が悪く終わるのが衝撃的ですよね。物語的にもすごいところで終わるし、Aimerさんの主題歌「I beg you」も強烈で。観終わってからしばらくは席から立てませんでした。なので、公開直前のプロモーションは……。
下屋「家族でご覧ください！」とは言えないので、ちょっと困りましたね(笑)。



THEME 4

## 第三章「spring song」そして紡がれるそれぞれの結末

——第三章は公開日の変更を重ねて、2020年8月15日（土）に公開されました。公開日はどんな気持ちでお迎えになりましたか？

下屋　春の公開日が延期になってしまったことは、本当に残念でした。それでもちゃんと公開ができて、多くの方にご覧いただけたことを嬉しく思います。たくさんの方に支えていただけたことが心からありがたかったですね。

杉山　公開から半年ほど経ちましたが、もうそんなに経ったんだ、という思いがあります。昨年（2020年）は新型コロナウイルスの感染拡大防止で、第三章の舞台挨拶は無観客のライブビューイングになったり、これまでにない試みを行いました。今までに経験したことのない時間の過ぎ方だったようにも思います。でも『Fate』シリーズの熱量は上がってきている感覚があって、公開後にスタッフさんや業界の若い子からも「観ました！」と言っていただけることが多くて。とてもありがたく感じています。

——第三章で印象に残っているところを、それぞれお聞かせいただけますか？

中田　僕は綺礼の洗礼詠唱が印象に残っています。収録時に奈須さんから「これは詠唱なので、淡々と事務的に」とお話をいただいたのですが、その中でも彼の強さを感じられるように収録しました。また、アクションシーンではただの麻婆豆腐好きではない、強い綺礼を見せられたと思っています（笑）。

門脇　やっぱりバーサーカーとの戦闘シーンですね。士郎が「是、射殺す百頭（ナインライブズブレイドワークス）」を放つシーンは、是非コマ送りでじっくりと観ていただきたいです。

川澄　私は「聖杯戦争」のはじまりが描かれるシーンが印象的でした。TYPE-MOON作品をずっと追いかけてきた人には、たまらないシーンかもしれませんね。遠坂は純粋に魔術の根源に至ろうとしていて、すごく理性的。アインツベルンはホムンクルスということもあり無機質で、マキリだけが人間的に描かれていたように感じました。

浅川　私はライダーとセイバーオルタのバトルが印象的でしたね。女性サーヴァントの美しさが素晴らしかったです。ライダーの宝具「騎英の手綱（ベルレフォーン）」をセイバーに放つことができて嬉しかったです（笑）。

川澄　セイバーオルタも「約束された勝利の剣（エクスカリバー）」を放つんですけど、ライダーと一緒に士郎も「熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）」を使いますからね。あれはズルい！と思ってました（笑）。

——植田さんと杉山さんはいかがですか？

植田　私はやっぱり凛と桜のバトルですね。宝石剣を抜いたところは本当に美しかったです。あのシーンの凛は本当にカッコよかった。凛は頭で考えてから勝利を掴みにいくタイプで、桜に挑む前に

宝石剣をしっかり準備して、確実に勝利を収めようとしてますよね。でも、そんな凛が最後の最後で非情になりきれない。その「甘さ」が凛の魅力なんだろうなと思いました。

杉山　僕は士郎と桜が対峙したシーンですね。士郎は第一章の最後に「一体さ、何をすれば正義の味方になれるんだ」と問いかけていましたが、[HF]における現実的な答えが「桜を守る」ことだったんだと思います。彼は正義を捨てたのでもなく、価値観を放棄したのでもなく、ただ正義の味方として、桜を救うことを選択した。そんな[HF]の士郎はとても人間くさいなと感じました。

——改めて、それぞれのキャラクターのラストシーンについて感想をお聞かせください。

川澄　セイバーオルタの収録は、ラストシーン含めあっと言う間に終わってしまったな、というのが正直な感想です。でもアフレコ後奈須さんにお会いしたときに、はじめてオルタについての詳しい話とラストシーンの意味を話して下さいました。セイバーはセイバーオルタになってしまったことで、もがき苦しんでいるのではなくて「シロウに刺されるときに、ようやくセイバーが目を覚ました」のだと。そう聞いて、[HF]のセイバーはなんという切ない結末を迎えたのかとやるせない気持ちになりました。第三章での結末を知っていたからこそ、私は第一章をとても大切に演じようと思っていました。セイバーとシロウの関係性が描かれるのは第一章のわずかなシーンだけなので、そのシーンをより美しく印象に残せれば、最後のシーンの意味もより深くなると思ったので。公開後に、たくさんの方から最後の「あ……シロウ？」というひと言がすごくよかったと感想をいただきました。辛いシーンではありましたが、あのたったひと言の意味が多くの方に届いてよかったなと心から安心しました。[Fate]（セイバールート）では、愛する人であり、自分（セイバー）を変えてくれた存在だったシロウが、[Unlimited Blade Works]（凛ルート）ではバディのような関係になり、そして[HF]（桜ルート）では、シロウに刺されてしまう。その振り幅に感情が揺さぶられることもありましたが、その全てを演じられたことは本当に幸せなことだと思います。

中田　奈須さんからはじめて言峰綺礼の説明を受けたときに「ひと言で言えばラスボスです」と話されていて。でも[Fate]はともかく[UBW]では「聖杯戦争」の監督役としての立ち位置が強かったので、ラスボス感はあまりなかったんですよね。しかし[HF]では最後の最後に士郎の前に立ちはだかり、肉弾戦で戦う。これまで士郎と綺礼はつかず離れず、似た者同士のようなところもあって、そのぶつかり合いが良かったですね。

杉山　これまでのルートでは士郎と綺礼は深く会話することがなかったので、綺礼が何を望んでいるのか、何を悦びと感

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song





じているかを分かっていなかったと思います。でも殴り合いを通して、お互いの価値観が見えてきて。向いている方向は違うかもしれないけど、同じような考え方をしていることに気付いたんですよね。「ああ、そうか——俺たちはともに自身を罪人と思い、それを振り払うために、ひとつの生き方を貫き続けた」と。士郎がそれを理解したとき、すごく穏やかな笑みを浮かべるんです。あそこから戦いの表情が変わるんですよね。お互いの信念を受け入れて、ただ殴る。それがすごく印象的でした。

中田　その決着は力の差でなく、残された時間の差で明暗が分かれる。そこも素敵だなと思いました。収録が終わったあとも「大丈夫だったかな？」と不安だったんですけど、皆さんの評判を聞くと「綺礼の内面が分かって良かった」と言ってくださる方もいて。個人的にはほっとしています。

門脇　イリヤはそもそも聖杯の器になるという運命を前提に生まれてきているので、[HF]は彼女が生まれて生きた意味のあるルートだと思いました。彼女にとって衛宮切嗣、家族という存在は、憎しむ以外の道はなく諦めていたものでしたが、最後の最後に、それを感じることもできました。イリヤは消えてしまいますが、アインツベルンとしての使命を全うしたし、彼女自身が覚悟してきた最期だと思うし、期待していなかった幸せまで得ることができました。だからイリヤとしては、良いフィナーレを迎えることができたのだと思ってあげたいです。

THEME 5

## いつか冬が過ぎて春になった

——エピローグでは士郎の体を探すために桜、凛が世界をめぐり、無事にみんなでお花見をしにいくシーンが描かれます。その中にはライダーの姿もありました。

浅川　ライダーが残っていると、まだ平和じゃないという気がしてしまいますけど(笑)。でも凛と桜という幸せな姉妹の日常生活に関わることができたのは、メドゥーサとしては嬉しかったんじゃないかなと思っています。

下屋　私はお花見のシーンで、ライダーが美綴(綾子)先輩に何かの紙袋を渡しているのが微笑ましかったです(笑)。

浅川　第一章ではひどいことをしちゃいましたからね(美綴綾子はライダーに吸血された)……。そんなちょっと歪んだところもあるエンディングは[HF]らしいなと思います(笑)。

植田　凛は父母を亡くしているので、もう家族としての幸せを手にいれることは諦めていたのかなと思うんです。だから桜と家族として生活できるというのは、凛にとってはハッピーエンドと言ってもいいのかもしれません。

——凛は桜に「桜、幸せ？」と問います。

植田　あれはすごく残酷な問いなんですよね。「聖杯戦争」で犠牲になっている人

が山ほどいるわけで。

下屋　凛に「幸せ？」と聞かれて答えるまでの間に、桜はいままでのことが走馬灯のようにめぐったと思います。子供のころ、間桐の家に引き取られてから、そして士郎と出会って、「聖杯戦争」が起きて……一度は士郎を失って、取り戻して、現在に至るまで。今は姉と呼べるようになった凛がいて、日常を再び送れるようになって、変わらず士郎が側にいてくれる。それが「幸せ」だと思うから、「はい」と答えられたのかなと思います。

杉山　士郎はもともとの体を失ってはしまいましたが、最後は皆と一緒に過ごすことができて、僕は幸せな結末だなと受け止めていました。士郎の体を探すために、凛と桜が世界をめぐっているシーンがとても素晴らしくて。あの時間こそが、姉妹の間にあった空白を埋めていったんだろうなと。その旅自体がとても尊いものだなと感じました。

――ラストカットは、士郎と桜が歩み始めるところで終わります。

下屋　私たちも試写で映像を拝見するまでは、最後のカットがどうなるか知らなかったんです。完成した映像を観ると、セリフはないけれど、桜が嬉しそうな表情をしていますよね。そしてふたりが揃って、一歩を踏み出す。あの後ろ姿が、私はとてもたくましく感じました。いろいろなことを乗り越えたふたりだからこそ、これからどんな苦難があっても大丈夫なんじゃないかと。ふたりを見送るような想いで、ラストカットを観ていました。そこからAimerさんの主題歌「春はゆく」が流れて。はじめて観たときは、涙が止まらなかったです。

――原作リリースから17年、最初のテレビアニメからも15年が過ぎました。改めて『Fate/stay night』に参加している想いをお聞かせください。

杉山　僕らはその瞬間、その瞬間で目の前にある作品を一生懸命やらせていただいただけなのですが、気付いたら15年……オーディションからだと約16年が経っていました。原作のもつ3つの可能性をテレビアニメや劇場版など、さまざまなメディアで演じさせていただいて、さらにスピンオフ作品までやらせていただけた。『Fate』という作品に出会えたことが、僕にとっては運命だったなと思います。

下屋　時を重ねるにつれて、間桐桜という女の子への理解度が高まり、そのたびに新たな発見がありました。その積み重ねによって[HF]の最終章までたどり着くことができたと思っています。長い時間をかけて、桜という存在が自分の体になじんでいく。16年前には演じることができなかった桜を、今の私だから演じることができたと思います。今しか作れない映像、今しかできないお芝居を、皆さんに最後まで楽しんでいただけて、嬉しいです。本当にありがとうございました！

杉山　『Fate』シリーズはまだまだ広がっていきますし、皆さんの想いがあれば、いつかまたお会いできる日も来るんじゃないかと思います。これからも衛宮士郎を、『Fate/stay night』を、そして『Fate』シリーズのすべてのキャラクターを応援していただけると幸いです。全三章をお楽しみいただき、ありがとうございました！




# きのことたかしの一問一答

劇場版「Fate/stay night［Heaven's Feel］」Ⅲ.spring song編



もしもライダーが桜に取り込まれた場合、怪物としての側面が色濃く現れた状態で使役されるのでしょうか？ ステータスの変化も気になります。<**手持ちぶたさん**>

---

**奈須きのこ(以下「奈」)**：ライダー本人の意思で怪物化したワケではないので、あくまで『メドゥーサ』としての黒化になると思われます。火力はあがるけど、蛇化したり肥大化したりはしないかと。神話でいう英雄殺しの『ゴルゴーン』になるのは、彼女が自分の意思、あるいは過ちで人食いを始めてから……

**武内崇(以下「武」)**：『FGO』の序章アニメであったメドゥーサオルタみたいなものですね。要はクラスチェンジの時、変わるにしてもオルタかモンスターかに分かれる、と……

---

言峰綺礼とクラウディアの生活は２年ほど続いたと原作では語られていますが、ふたりはどのような生活を送っていたのでしょうか？<**マジカル☆八極拳**>

---

**奈**：慎ましやかな夫婦生活。あまり会話はありませんでしたが、だからといって沈黙が続くワケでもなく。言峰も日々、教会であった出来事をクラウディアに語り、クラウディアもそれを満足げに聞き届ける、みたいな。

**武**：マジ聖女。これは生まれてくる子供も天使に違いない。

**奈**：ソウダネ。

---

士郎が投影していた『是、射殺す百頭(ナインライブズブレイドワークス)』は黒化したバーサーカーに致命傷を与えていましたが、士郎以上の投影ができるアーチャーが他のルートを含め、通常のバーサーカー相手に使わないのは、防がれてしまうためでしょうか？<**こっく**>

---

**奈**：黒化して理性も戦闘経験(本能)も失われていたバーサーカーだからこそ、かつての彼の剣技は通じた、とお考えください。普段のバーサーカーなら、本能で同じ剣技を返されて9発全部にカウンター返されていた可能性すらある。コワイね！

**武**：ふーむ、なるほど。かっけーすげーって見てたけど、あれで勝てたのはある意味幸運だったわけね。

**奈**：幸運というか、『この条件なら通る』と武器庫(腕)が判断したからでしょうなぁ。

---

大聖杯立ち上げについて、始まりの御三家はどのような経緯で結集したのでしょうか？ 3人の関係性なども詳しくお願いします。<**TG09**>

---

**奈**：『人間の悪性を摘出する、という考えに燃えていたマキリ』『西洋魔術に関心を持ちマキリの情熱に同意した遠坂』『人間の悪性はともかく“第三魔法の再現”をしなくてはならなかったアインツベルン(ユーブスタクハイト)』といった三者が、最終的に利益が一致するとして結束しました。

**武**：三家はどこで知り合ったの？ やっぱ魔術協会？

**奈**： 基本的にはマキリがそれぞれに渡りをつけてました。アインツベルンは協会には近寄らないし、遠坂はまだまだ時計塔に踏み入れるほどの家系ではなかったので。

---

魔道元帥ことゼルレッチおじいさんは御

三家の儀式に立ち会っていましたが、具体的に何をしていたのですか？＜**はたけ**＞

**奈**：儀式の正当性を保証する為です。『魔法』に関わる大儀式なので、他の魔法使いの横やりが入らないようにしたり、この儀式の源は『人類の為』という理念であり、この時点で協会は感知も認知もしていないだろうけど、何百年か後、聖杯戦争を知った者たちに『この儀式は正当なものである』と証明するためだったり、と。あと、ユスティーツァの魔術回路拡散が失敗して暴走したり、根源へのパスを繋げる時に失敗した場合、ゼルレッチが自らの手で始末をつけていたと思います。
**武**：『魔法使い』としての責任、義務ってヤツか。
**奈**：だてに魔道元帥とか言われてませんからね。人類側というか、面倒見のいい『魔法使い』はゼルレッチしかいねぇ！

HFで存在が明かされた『この世全ての悪（アンリマユ）』ですが、UBWでギルガメッシュが話していた「人類を呪い殺すことのみに特化した人類悪の一つ」とはアンリマユのことでしょうか？ その場合アンリマユが誕生すると、グランドサーヴァントが現れるのでしょうか？＜**円卓のネコ**＞

**奈**：生け贄の青年は必要悪ですが、聖杯によって受肉するであろうサーヴァント・アンリマユは人類悪のカテゴリーに含まれるかと。あえていうなら『報復』の人類悪。あれが桜と一体化していたらビーストになっていたかもなので、その時は世界の半分が汚染された頃にグランドがどこかに現れたかもですね。
**武**：その物語は、シン・ヘブンスフィール劇場版：Qにて語られます。
**奈**：マジかよ公開までいくらでも待ちます……！

桜の中に臓硯の本体がいるということは普段の会話などが聞こえているということですか？＜**Riku**＞

**奈**：そんな、お爺ちゃんに24時間起きていろというのかい！？
**武**：いくらなんでも、孫（女子高生）のプライベート覗いちゃだめだよ、お爺ちゃん……
**奈**：まあ実際の話、桜の心臓に擬態寄生している『本体』は魂の置き場（楔）みたいなものなので、普段は完全に心臓の一部の器官として活動しています。外界で活動している『体』が完全消滅して、はじめて『意識が宿る』といった感じ。PCでいうスリープモードです。え？ もうみんなPC使ってない？ そっかぁ。

凛と桜が大聖杯の前で対峙した際、ゼルレッチを知らない桜に凛は「呆れた、ゼルレッチの名前も知らないの」と言っていましたが、Fateの世界において一般的な魔術師の間での魔法使いの認知度はどの程度なのでしょうか？＜**魔紫弼**＞

**奈**：連綿と続いてきた家系なら、魔法の位置づけとゼルレッチの名前は子供の頃から教えられます。田舎の一族だったりまだ浅い家系は魔法使いの定義は知っていてもゼルレッチの名前はもしかすると聞かされないかも。「時計塔には、大昔に魔術世界を束ねて戦った、偉い魔法使いがまだ存命している」といった。時計塔に入ると否応なしにゼルレッチの名前は聞くようになり、階位があがって開位（コーズ）あたりになるともうひとりの魔法使い、ユミナの名前を知るようになります。
**武**：ゼルレッチは、Fateの世界でも吸血種なの？
**奈**：違いますよ。不老不死的な属性なのは一緒だけど。

アンリマユの視線が動くシーンがありま

Fate/stay night [Heaven's Feel] III spring song

すが、アンリマユは何を思って士郎と言峰の戦いを見ていたのでしょうか？<**都牟刈ハイセ**>

---

**奈**：がんばえ——！　知らない人(言峰)がんばえ——！
**武**：それでいいのか。
**奈**：正確にはただの反応です。まだ善悪定かじゃないしね、アレ。

---



かつてのゾォルケンが聖杯で行おうとしていた、この世全ての悪の根絶とはどのようなものなのでしょうか?<**シニア**>

---

**奈**：Fateのテーマになっちゃうのですが、『魂の物質化』、有限のものを取り合うから人間の悪性から逃れられないので、有限のものに囚われない体、より広い精神性を持てる『器の大きな知性』になろうとしたのです。いえ、それしかもう解決法はない、と絶望した後なのです。
**武**：それキリシュタリアに近いってコト？
**奈**：そだよ。Fateは第三魔法(魂の物質化)の話だって昔っから言ってるじゃん。でもキリシュは希望から、マキリは絶望から、というスタート地点が違う。だからゴールも当然、違ってしまう。

---

最後の機会かも知れないのでアインツベルンに伝わる第三魔法、そのオリジナルを成立させた第三の魔法使いの詳細を是非とも教えてください。<**銀月マダオ**>

---

**奈**：第三魔法は『西暦が始まる前夜』に最後の使い手がこの世から去り、失われたものです。その術式を伝える為に残されたホムンクルスたちが、後のアインツベルンです。彼らはホムンクルスなので人間以上の知性と知識、そして純粋さで、亡き主の術式を継承し続けていました。とはいえ本当の魂のないホムンクルスに『魂の物質化』はできず、1000年苦しんでいたところに亡き主とほぼ同じ性能を持つユスティーツァが偶然鋳造され、第三魔法の再現が可能となりました。けれどユスティーツァは偶然の産物であり、彼女が第三魔法を使ったところで、それは『1回だけの、1代だけの魔法』となってしまいます。なのでどうしてもアインツベルンは『ユスティーツァのコピー』を作る必要があったのですが、それは不可能でした。それから500年近くユスティーツァは保管され、精神も、仮の魂も磨耗し、記憶回路も1日分しか保たなくなってしまい、『同じ1日をずっと繰り返す』、時計のようなホムンクルスになってしまいました。『第三魔法を証明できるホムンクルスがいる』という伝説に希望を託した若きマキリは雪山のアインツベルンを訪れ、そこで『変わらない今日』を生き続ける、けれど完璧なまでに幸福な聖女に出会うのでした。マキリは辛抱強くアインツベルンと交渉し、その結果、ユーブスタクハイトは『ユスティーツァを基板にした魔術炉心を作る』という計画に賛同しました。アイリスフィール、イリヤスフィールが鋳造されるのは、それからさらに500年経った後ですね。がんばれアインツベルン工場。
**武**：あいつ(特別意訳：きのこ第三魔法の話になると早口になるよな)……

---

ロード・エルメロイⅡ世の事件簿のマテリアルによると、第三魔法は紀元前100年ごろから伝わっていたようですが、第一魔法の使い手が誕生したのはAD前夜。第一魔法の方があとに成立したということでしょうか？<**たまに一日眠い**>

---

**奈**：若いな！いいコトです！こっちはたまにどころか毎日1日中眠いです。それはそれとして、ちょいここややこしいのですが、第三魔法そのものは西暦以前からあったものの、神代の終わりと共に消失(実現不可)になってしまいました。それを1000年たって再現可能状態にした

のがユスティーツァとなります。また、第一魔法が『第一』と分類されるのは、その特性も関与しています。
**武**：さっきから知らない設定がどんどん開示されていく……このコーナーすげえな……
**奈**：最後だからか、みんな遊びのない質問が多かったんだよ。こっちも最後だからできるだけ答えています。

---

原因不明の消失事件が多発し、10年前の大火災に匹敵する被害を出した第五次聖杯戦争ですが、聖堂教会の監督役もいなくなった状態で魔術の隠匿、事後処理はどのように行われたのでしょうか？＜**黒狗**＞

---

**奈**：教会からすぐに代わりの監督役として司祭が派遣されました。魔術協会ともうまく折り合いをつけられる、温厚で底の見えないお爺ちゃんが。その後、天使のような毒舌シスターがやってくるよ。
**武**：胡散臭い人しかおらんのか。
**奈**：基本善意。善意です。

---

士郎の素体となった人形はいくらくらいするのでしょうか？＜**みっくん**＞

---

**奈**：お値段はつけられません！『欲しいものが出てきたら金銭目的で仕事はするが、基本、作りたいものを作ったら満足して放置する』系の人なので。
**武**：それでもあえて値を付けるとしたら？
**奈**：橙子「そうだな――今ならPS5と交換だ」（2020年12月）
**武**：そんなんオレだって欲しいよ――！（2021年１月現在・抽選漏れの男）

---

アーチャーの腕を使うことで士郎は記憶を失っていましたが、失った記憶は何らかの形で復元できたのでしょうか？ それとも失ったままでしょうか？＜**ゆんか**＞

---

**奈**：高次元にあるとされる『魂の元』からの復元なので、そこはばっちり戻っています。手持ちのスマホは壊れても、クラウドからデータを引き継いだと思っていただければ。
**武**：皆さんも、引き継ぎナンバーの発行と保管、お忘れなく。

---

HF後でもロード・エルメロイⅡ世による聖杯戦争の解体は行われるのでしょうか？＜**うみうし☆**＞

---

**奈**：あそこまで壊れると解体というより撤去になりますが、何らかのかたちで誰かが『もう稼働することのない』状態にするために尽力すると思います。
**武**：やはりどんなものでも、世界を変えるような仕掛けは壊れたからハイお終い、というわけにはいかんのだな。
**奈**：イベントを開くのもタイヘンだけど、終わった後の後始末も同じくらいタイヘン、ってコトですから……そのあたり、この20年で骨身にしみました。

---

HF第三章を見られた時のTYPE-MOONのスタッフの方々はどんな反応をされていたでしょうか？＜**燕**＞

---

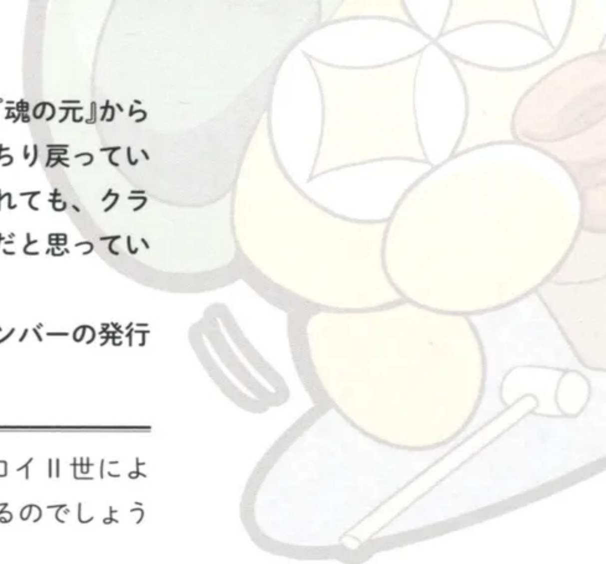
**奈**：ネコ・フレーメン反応(フェノメノン)。
**武**：反応はそれぞれだったけど、俺は得も言われぬ感動と共に、推しの死の辛さに打ちひしがれてた。川澄さんが収録後しばらく落ち込んだってのも分かるわ……。あと、桜綺麗だよって思った。
**奈**：第一章、第二章、にひき続き、自分はひたすら感謝と興奮、そして自分の至らなさを痛感しておりました。

---

須藤監督を一言で表すと？＜**狐目らむだ**＞

---

**奈**：羅武。
**武**：誠。



Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

SPECIAL CROSSTALK

# Tomonori SUDOU × Kinoko NASU × Takashi TAKEUCHI

Director / Original Author / Original Character Design

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」Ⅲ.spring song スペシャルクロストーク

# 遂に迎えた最終章――『Fate/stay night』全ルートの映像化完結

## 須藤友徳

監督
キャラクターデザイン
総作画監督

## 奈須きのこ

原作

なす・きのこ／千葉県出身、TYPE-MOON所属。1998年、小説として『空の境界』を発表。2000年に同人サークル・TYPE-MOONにてノベルゲーム『月姫』を制作。2004年にTYPE-MOON初の商業作品として『Fate/stay night』をリリース。『Fate/EXTRA』シリーズや『魔法使いの夜』、スマートフォン向けゲーム『Fate/Grand Order』などを手掛けている。

## 武内崇

キャラクター原案

たけうち・たかし／TYPE-MOON代表。奈須きのこらとともにTYPE-MOONを結成し、2000年に『月姫』を制作、キャラクターデザインとグラフィックを担当。2004年に『Fate/stay night』を手掛け、キャラクターデザインと原画を担当。以来『Fate』シリーズではキャラクター原案を担当している。

THEME 1

## 感無量の第三章公開 原作ゲームを アニメにするということ

――劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』が遂に完結しました。この日を迎えたお気持ちをお聞かせください。

須藤　ほっとする気持ちが一番大きいですね。第一章、第二章のときと、そこは変わらないです。完成させなければいけないというプレッシャーが大きくて、作っている間は内容を考えなくてはいけなかったし、納期が迫ってくる重圧みたいなものもあって。それらと戦いながら、どこまで理想を追い求められるか。それは僕よりもスタッフみんな、ひとりひとりが味わっていたと思います。みんな「もっと良くしたい」という想いをそれぞれ強く持っていて、そのための時間を作ることが、僕やプロデューサーたちにとっては大きな戦いだったと思います。

――奈須さんと武内さんから第三章をご覧になった感想をお聞かせください。

奈須　そうですね。もうここで死んでもいいのでは、と思いました。

一同　（笑）

奈須　そもそも数年前、［Heaven's Feel］（桜ルート）を映像化するという話をいただいたときは、嬉しさ反面、止めたほうが良いと思っていたんです。でも今回は映像化するにあたり、映画としての再構成をきちんとしてくれました。第一章は原作『Fate/stay night』の朝から始まって夜に一日が終わるという、ゲームでは必要だけど映像では必須ではないルーティンをバッサリ切って物語を構成して、それがばっちりとハマっていた。こんなに上手く再構成できている、という喜びがありました。その第一章を上回る、映画としてのすさまじい面白さを追求してくださった第二章……そして第三章は、第一章と第二章で積み上げられていたファンの期待を越えなくちゃいけないので一番難しい。しかも原作ゲーム後半の戦闘シーンはとてつもなくカロリーが高い。だからこそ第一章と第二章ですごいものを観せてもらっても、第三章は安心してはいけないという気持ちがずっとあったんです。今日も試写の会場に来るまでは期待半分、不安半分で、自分にとっても[HF]は大切な話なので、最終的によくわからない話になったとしたら、とても辛い気持ちになるだろうなという怖さがあった。ですが第三章を観終わったとき、不安も怖さも吹き飛んでいました。原作通りなんだけど、本当に良い意味で、原作とはまったく違うものに昇華されている。再構成して、ダイエットしておきながら、原作ゲームをプレイしていたときの感覚と変わらないものを作ってくださったなと。観ているときの興奮も、観終わったときの寂寥感も……高級感と充足感があって、観終わったあとに「ああ、この映画を大切にしよう」と心の底から思える映画になっていました。それがアニメ映画というジャンルで、なおかつ自分たちが原作のものであったことに歓びを感じています。そう思えるくらい、素晴らしい内容でした。須藤（友徳）さん（監督）の画面の構成力、ufotableだからこそできた高級感。これを第二章の公開から1年とすこしで作るなんて、なかなかできることじゃない。こんなに幸せな原作サイドは他にないと思います。ただ正直言うと、こんなものを作られちゃうと、このあとどうするの？ このあとのハードルを上げきるところまで上げきっちゃって。「おのれ須藤～！」って思ってます。

武内　奈須がすごくテンション高くて、大変なことになっていますけど。

奈須　もっと話したーい！

武内　僕は試写会の客席についたときから、もう……緊張もしていたし、観ている間ずっと力

このCROSSTALKは来場者特典として制作した「桜パンフレット」の再掲になります。

が入っちゃう感じがあって。物語に対して映像、音、芝居から目を離すことを許さない作りになっているなと感じました。第一章、第二章にもまして、第三章はストーリー的にやらなければいけないことがかなり多い。設定も要素もすごく多いと思いますし、バトルもすごく多い。それを多すぎもせず、足りなすぎもないくらいのバランスになるよう、バトルだけでなくドラマもしっかりと描いてくださって、キャラクターをちゃんと好きになってもらえるように細かいところまで配慮されているなと思いました。あとすごく印象的だったのは、セイバーオルタとの決着……ですよね。試写のあとに川澄(綾子)さん(セイバーオルタ役)ともすこし話しましたけど、「推しが死ぬのは辛い」という気持ちを初めて味わいました(笑)。以前、知り合いから自分の好きなキャラクターが物語の中で死ぬのを見るのは辛いという話を聞いていたんですが、僕はこれまでそういう推しキャラクターはいないと思っていたんですよね。でも自分は「セイバー推し」だったんだなと、セイバーオルタが死ぬシーンを見たときに改めて気づきました(笑)。セイバーオルタと(衛宮)士郎が言葉を交わす一時の表情が、一番印象に残っています。素晴らしいシーンでした。

奈須　川澄さんもセイバーオルタが士郎に倒されるのが心苦しくて、アフレコの最後までスタジオにいられなかったって言ってましたからね。

武内　その話も聞いていて、そのときは「そんなに?」って思いましたけど、映像を観たら……確かになと(笑)。

奈須　アフレコのときは(セイバーオルタにとどめを刺す)士郎の表情にきつい印象があって、ちょっとだけ緩めてもらえませんかとお願いしたんですよね。覚えてます?

須藤　もちろん。おっしゃっていましたね。

奈須　あそこはセイバーに対して同情心を持っては、士郎は戦えないので。戦うと決めた以上はマックスで戦う。それでもわずかに、かすかに、辛さが隠れていなければならない。

須藤　あそこの原画を修正したのを覚えているんですが、眉毛を下げるんじゃなくて、中央に寄せて上げたんです。決意があって目を見開いているんだけど、眉毛だけでわずかな辛さを表現しようと思いました。

奈須　目から決意はなくなっていないんですね。

武内　良かったです、それが。あの迷いのない士郎がすごく良かった。

——武内さんは第三章で「推しが死ぬ」ことの辛さを実感されたんですね。

須藤　それこそランサーさんのファンの方は、毎回「推しが死ぬ」を味わってきたのでは。

奈須　ランサー兄貴はそれが仕事だから……辛い仕事やね……。セイバーやランサーへ過剰に気を配ることなく、士郎と桜の話に焦点をしぼったことが、今回の劇場版としての正解だったのだといま、再認識しています。『Fate/stay night』の士郎はヒーローなんだけど、[Fate](セイバールート)と[Unlimited Blade Works](凛ルート)は社会正義というか、この世界がきれいにまわるルールのために戦うような呪いにかかっていた。そんな士郎が[HF]で人間としての感情のために戦う生き物になったコトが伝わってきて、感無量でした。

——奈須さんの印象に残っているシーンはどこですか?

奈須　最後にアンリマユがうちのママをいじめちゃだめよとゴゴゴと大空洞が動いたときに、「ああここ動くんだ!」とびっくりしました。士郎があの大空洞を走っていくアクションはいわゆるヒーロー的なアクションで、人間離れしているような一面もあるんですが、この状況ならば人間はこのくらいするよね、という説得力があって。それがすごいなと思いました。あのアクションをいきなり見せられると、シナリオの都合で突然超人になったなと思われかねないんですけど、それがないんです。超アクションをしても、納得させるだけの積み方がすごく丁寧だったので、そりゃあれくらいするよねと。ところで大空洞に溶岩が流れてるって知ってました?

武内　流れてたねえ、あれ。

奈須　ゲームからアニメになるってそういうことなんです。今のゲームはそうでもないかもしれないけれど、当時のゲームは予算に限界があって、決して多くない背景美術でそれぞれの

シーンを作っていた。だからスペクタクル度が決して強くならないという苦しさがあって。映像作品を作るときは、そこを盛ってほしいとつねづね思っていました。ゲーム通りに作ると、広い画角で見たときにスケール感がなくなってしまうんです。でも今回はそういったリクエストを自分からお願いしたことは一度もなくて。ufotableさんは「原作通り作る」と言っているし、じゃあお任せしますと思っていたら「溶岩か」と。こちらがことさらに言わなくても、ufotableさんは原作の弱点を理解してくださっていて、そこをきちんと映像的に置き換えてくださった。アニメで溶岩を流すのだって大変なんだから、おいそれと作れるものじゃない。でも今回のアプローチをしてくれて、本当に素晴らしい采配だと思いました。本来こういうやりとりって、原作サイドとアニメサイドが1年くらい毎日ケンカして(笑)、ようやく到達できるコミュニケーションだと思うんです。でも須藤さんはそういう段取りが必要なかったわけで……超ラク！

一同　(笑)

奈須　そんなことも含めて、とても恵まれていた作品だったと思います。

THEME 2

## ホットスタートの開幕







──ここからは本編を振り返っていきたいと思います。第二章は間桐桜が絶望して「マキリの杯」となるシーンで終わりました。そこから第三章は幕を上げます。

須藤　最初にノートを作ったときに、「(間桐)慎二の死体を見た士郎の顔」で第三章をスタートしようと決めていました。そのアバン(タイトルロゴが出る前のパート)で、士郎がこれから何をしようとしているか、お客さんにしっかり伝えられるようにしようと。同時に第一章の冒頭は日常、第二章は夢の中からじっくりと始めていきましたけど、第三章は事態が急激に動いてオープニングにつながるようにしようと。いわゆるホットスタートというやつです。

奈須　ノート……大学に提出するレポートみたいな手書きの構成表ですね(笑)。

──冒頭から間桐桜が衛宮邸に現れ、遠坂凛とイリヤ(イリヤスフィール・フォン・アインツベルン)と対峙します。

須藤　3人が対峙するロケーションが衛宮邸の庭なので、庭をどれだけ違和感のある画面にできるかというのが勝負だったなと思います。撮影も背景もすごく頑張ってくれました。

奈須　黒桜が来ると、衛宮邸が桜フィールドになっちゃうじゃないですか。これどこの『サイレントヒル』？　って。

須藤　やはりアニメなのでバリエーションを作りたいなと思っていて。特に影っていろいろな見せ方ができそうですよね。単純に触手で攻撃するパターンもあるし、地面から伸びた影で攻撃するというパターンもある。今回は地面に伸びた影が、空間に反映されて、空間が割れてしまうというのをやりたかったんです。絵コンテには「影の虫籠」と書いたんですけど。「虫籠」で相手を捕らえて、動けなくするというイメージでバトルシーンを描きました。

武内　第二章の影の描き方もそうだったんですが、ぎょっとする発明のような演出が多くて。今回の「虫籠」はすごく印象的でした。

──派手なバトルシーンの中で、絵コンテには影が士郎に伸びるカットに「桜は(衛宮邸)を傷つけたくない」とコメントが書かれていました。

須藤　桜にとって衛宮邸は大事な場所なんですよね。個人的に『Fate/hollow ataraxia』で実感したことが大きいと思います。終盤にみんながそれぞれの場所で戦っているときに、桜だけは衛宮邸を守っているんですよね。

奈須　うんうん。

須藤　それが強く印象に残っていて。桜はどんなことがあっても、意図的に家を傷つけないんじゃないかなと思ったんです。

奈須　確かに。きっと凛が大量の宝石をぶちまけて、衛宮邸が半壊したら、桜はブチ切れるわけですよ(笑)。

──そしてセイバーオルタも登場します。今回セイバーオルタを描くにあたり、皆さんはどのような方向性で描こうとお考えでしたか？

奈須　セイバーオルタは敵なのか味方なのか、ユーザーは分からないじゃないですか。地の文で多少描写できるノベルゲームならともかく、セイバーオルタが何を目的として、どういう精

神構造で桜に従っているのかは観ている人には伝わりづらい。

須藤　奈須さんともお話をしながらセイバーオルタを描いていきましたが、どうしても空白が多いキャラクターなので、こちら(アニメスタッフ)も盛りたくなっちゃうんです。でも奈須さんが「盛らないように」と毎回止めてくださって。セイバーオルタのイメージや属性を固定化してしまわないように、近づくことができない距離感みたいなものをバランスを取って描いていきました。すごく難しかったです。

奈須　セイバーオルタは桜という「生贄の羊」が「自分の人生と戦うこと」に肩入れしているのであって、桜を救おうとも、桜と戦おうとも思っていないんです。騎士として公正な立場にいる。言ってしまうと、キャラクター性が失われた状態ですよね。だからこそセイバーオルタの台詞をやみくもに増やして「実はセイバーオルタは士郎側なのでは？」といった予断を、観ている人には抱いてほしくなかったんです。

武内　セイバーオルタは最近、『Fate/Grand Order』で別キャラとして動いていますけど(笑)。第三章で久々に原点を見たような気がします。

奈須　『Fate/Grand Order』のセイバーオルタと、『Fate/stay night』のセイバーオルタは完全に別物なので(笑)。

武内　第二章のセイバーオルタは仮面をつけていたので、何だか分からない恐怖の存在だったんですが、第三章では顔が見えている。思った以上に「ちゃんとセイバーなんだな」という感じがあって、それがより切なかったですね。

――アバンの段階で士郎と臓硯が対峙し、凛と桜が対決し、ライダーと共に士郎が衛宮邸に帰ってきて、イリヤが桜に連れていかれる。そしてセイバーオルタと士郎が向かい合う。一気に状況がセットアップされます。

須藤　この第三章という映画の立ち位置を、アバンの状態で分かってもらえると、このあとがとても見やすくなると思ったんです。

奈須　今回のガイドラインだ！　とばしっと最初に見せる潔さがありましたよね。

――そして言峰綺礼の言葉と共にオープニングが始まります。

武内　オープニングは影の演出が良かったですね。

奈須　これまでのあらすじを影絵で見せるという。

須藤　そうですね。このオープニングで「これまで外から見てきた言峰綺礼が舞台に上がる」ということを示したいなと思っていて。壁をスクリーンとして、これまでの流れを見せています。最後に桜のシルエットが臓硯のシルエットから本のようなものを渡されているんですが、あれは台本なんですよね。

奈須　なるほど。臓硯が「このとおりにやるのじゃ」と、桜に台本を渡しているわけですね。

須藤　桜もまた、これまでは舞台に上がっていない人だったんです。慎二は役者として資格がないのに、僕は舞台に上がると言って、ステージに向かった男なんですが、それを桜は外からじっと見ていた。でも臓硯から台本を渡されて、舞台に上がらなくてはいけなくなった。しかも主要な役はほとんどなくなっていて、もう悪役しか残っていないよ、と。悪役って役者としての格が必要というか、難しいじゃないですか。桜は役者の経験もないし、普段から悪役というわけでもない。でも、そんな桜が舞台にあがる。そういうことを示そうと思いました。そして舞台が動き出したので、言峰綺礼も「客席からでは見えないものがあるというのなら、私も舞台に上がるとしよう」となるわけです。

THEME 3

## イリヤスフィールの分岐点

――オープニングのあとは、士郎と綺礼の共闘が描かれます。

奈須　原作の『Fate/stay night』を構想するプロットの段階から、ルート1（[Fate]）もルート2（[UBW]）も少年と少女の話だったので、ルート3（[HF]）でようやく大人の仲間ができるという展開にしようと思っていました。その大人の仲間はルート1のラスボスで、ルート2では悪役として登場する。いわば「頼れるヤツだけど、一番頼りたくないヤツ」が仲間になるという展開にしました。そういう緊張感のあるバディを[HF]では出したかったんです。

須藤　綺礼は登場するだけで、空気を変えてく



Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song



れる存在ですよね。

奈須　綺礼本人も、目覚めた士郎にいきなり「(凛を)遠坂の庭に埋めてきた」と言えば、士郎が「は?」と言うのは分かっているんです。場の空気を自分のものにするために、小粋な……いや100%本気なんだけど、士郎に先制しているわけです。

――そこから共に綺礼の車に乗って、アインツベルン城を目指します。

奈須　ちゃんとガレージにバイクがあったね(笑)。※原作ゲーム『Fate/stay night』初回版の特典設定資料集「Fate/side material」の用語集によると、言峰綺礼がバイクに乗るシーンが構想されていた。

武内　もしかしてバイクで二人乗りするんじゃないかと思ったけど(笑)。さすがに車で行くよなって。

――綺礼の車は年代物で、しかもカーステレオはカセットテープ式でした。

須藤　あれは言峰璃正さん(綺礼の父)が乗っていた車という設定です。綺礼はとくに趣味がないので、そのまま乗っているという。バイクだけは自分のだけど。だからあまり掃除もしていないし、装備も変えていない。80年代くらいのモデルの車にして、そうするとカセットテープ式かな? と。

奈須　カセットテープがでると強烈に80年代の匂いがしてたまらん……。

――車の中の会話は、言峰綺礼という人物の違う側面が見えてくる瞬間でした。

須藤　密室となった車の中での会話シーンは、映画演出のスタンダードですよね。夜の中で街灯の光が流れていって、そこで淡々と会話を重ねていく。単純なんだけど、あの光の送りがすごく難しくて。演出の恒松(圭)さんに計算してもらいながら演出してもらいました。恒松さんは第一章のときも、イリヤの前をパトカーが通るシーンの影送りを担当してくれています。

奈須　綺礼が何について台詞を言っているのかは初見ではほぼ分からないと思いますが、そこは何度も観ていただければ、彼が何に肩入れをしていたのか、何をやりたかったのかを理解してもらえると思います。

須藤　第三章を終わりまで観てから、もう一回あのシーンを観ると、きっといろいろな印象を抱いてもらえるかなと。

武内　かなり丁寧に描いてもらっていますからね。

奈須　あの流れている時間を感じてもらえると、ずっと綺礼はツンツンしているんだけど、なぜか士郎とは気は合っているよねというのが分かると思います。

――そして二人はアインツベルン城へ。ここで綺礼の「登山の経験はあるかね?」の台詞が登場します。

奈須　あれは面白かった。そもそもイリヤがしっとりと、窓の外に想いを馳せていると、いきなりその窓から投げ飛ばされた士郎が入ってくるし……。そのあと窓から綺礼が入ってきて「お前も登山してきたのか!」と(笑)。イリヤがいた部屋はアインツベルン城の三階ですからね。

武内　笑えるんだけど、笑っていいシーンなのか、分からないんですよ(笑)。

奈須　アインツベルン城内の士郎とイリヤのシーンは、シナリオの段階でも少しだけ手を加えさせてもらっていました。あのときのイリヤは、暴走して自壊する桜を、自分の命を捧げることでなんとかしようとしている。聖杯だから、自分が死ぬことで役目を果たそうとしている。士郎から「自分以外の何かのために、自分を犠牲にするな!」と言われたとき、イリヤは「こんなの、上手くいくはずないのに」と言いますが、もし仮にイリヤルートがあるのだとしたら、士郎が「自分を犠牲にするな!」と言うこと(選択肢)は、グッドエンドにつながる道なんです。イリヤが「こんな幸せな夢を見ることが許される瞬間がわたしにも来たんだ」と思える言葉なんですよ。そうしてイリヤは士郎の手を掴もうとしてしまう。自分の命と相殺しようとしていたのに、自分の意志を曲げてしまうんです。そういうこともあって、このシーンは丁寧に描いてほしいとお願いをしていました。

――イリヤを変える選択肢がここにあったんですね。

奈須　あと、このシーンはセラ、リズ(リーゼ

リット）がすごく良かったんですよ。[HF]ではセラとリズが活躍する場がないし、台詞が少ないなら出さなくても良いんじゃないかと思っていたんですけど。でもイリヤと共にいるだけで、彼女たちには意味があるんだねと、改めて感じとれました。
須藤　あのイリヤの部屋のシーンの一連は、セラとリズのカットから始まって、セラとリズのカットで終わっています。入りと終わりを締めてくれる存在ですし、メインの主人公たちを映さないことで、しっかりシーンが終わる雰囲気が出るんです。
奈須　そのあとのイリヤをお姫さま抱っこした綺礼と、士郎がアインツベルン城を出るときの着地も良かった。士郎はアーチャーの影響で着地できると思ってる。でも肉体はアーチャーじゃないから着地したときにビリビリしちゃう（笑）。この「自分のことをアーチャーだと思ってしまう」ことが、大空洞の士郎の超アクションにつながっている。

THEME 4

## アインツベルンの森<br>ナインライブズブレイドワークス

――ここから第三章らしいアクションシーンが始まります。
武内　いやあ、すごかったですね。
奈須　劇場版[HF]全編を通して、一番バトルシーンで活躍したのは真アサシンなんじゃないかと思う（笑）。
須藤　確かに真アサシンは第一章からバトルシーンの皆勤賞ですよね。
奈須　しかもあのデザインだから、どんなに前に出てきてもうるさくないんですよ。布がひらひらするから描くのは大変だと思うんですけど、派手じゃないから、映像的に良いスパイスになっている。真アサシン戦で観客の気持ちを盛り上げたあとに、大物（バーサーカー戦）を持ってくる。その構成も良かったです。
言峰綺礼と真アサシンの戦いは古い教会で行われます。古い教会というロケーションは劇場版オリジナルですね。
須藤　あの森はいろんなものがありますからね（笑）。
武内　僕も思いました。ああ、教会があったんだなって（笑）。
奈須　まあ、アインツベルンの森ですから（笑）。
須藤　真アサシン戦をどういう場所で行うかと考えて、朽ちた教会が良いなと思ったんです。綺礼の過去を重ねられたらいいなと。

――そして回想シーンでは、綺礼の妻・クラウディアも登場します。
須藤　資料としてあったのは、ラフ絵が一枚だけ……（笑）。※『Fate/complete material II Character material.』に掲載されていた。
武内　ちゃんと声優さんもついてるんだ、とびっくりしました。
奈須　茅野愛衣さんですよ!!!
須藤　ただ原作ゲームの地の文で、綺礼が「顔さえ思い出せない」と言っているので、クラウディアの顔は見せられないなと思っていました。その代わり、声と芝居で存在感を出していったという感じです。
綺礼が士郎に言った「助けた者が女ならば殺すな。目の前で死なれるのは、中々に応えるぞ」という言葉の意味が分かる瞬間でした。
奈須　綺礼は[HF]の裏主人公だと伝わる瞬間。あのあと真アサシンを黒鍵で壁に縫いつけて、階段を一気に駆け上がって、臓硯を仕留めに行く速さ！「速っ、主人公だから速っ！」と思わず笑っちゃいました。
武内　臓硯を倒すときの洗礼詠唱が中田（譲治）さんの声と合っていて、すごく良かったです。

――そして綺礼は桜と遭遇します。綺礼は桜に心臓を握られますが……。
須藤　「神父さん、貴方は十年前に死んだ。それでも生きてこられたのは、ええっと……」と桜が綺礼に語ろうとするんですが、このときの桜は凛の真似をしながら喋っているんですよね。桜にとっては凛がヒーローだから、凛みたいにすらすらと魔術を解説したい。だけど「ええっと、この前食べた……」と上手くできないんですよね。そこに桜らしさが出ているかなと。

――そして、同時進行で士郎×バーサーカー戦が繰り広げられます。
奈須　原作ゲームでは、あの暴走芝刈マシン（バーサーカー）から逃れるために、森に残され











た塹壕にしばらく隠れて、そこでイリヤと話をするというシーンを作ったんですけど、まあ、ある意味苦し紛れに書いた部分だったんです。劇場版であの塹壕をどうするのかと思っていたら、第二章でセイバーオルタが放った攻撃の跡を隠れる場所に使っていて。メッチャ上手い！ 第二章でセイバーオルタが暴れまくった意味がここにあったんだって！

──今回のバーサーカーは3D(CG)で描いているんですよね？

須藤　そうですね。バーサーカーは3Dです。これまで何度か黒化したバーサーカーを作画で描いていて、たとえば第二章の予告はそうなんですけど、なかなか作画だと表現が難しいんですよね。

奈須　原作ゲームでは黒化したバーサーカーを「黒い、凶つ星のようだ」と表現していて、自分も気に入っていたんですけど、そういう外連味の塊というか、黒い星というか、輝くべき星が真っ黒になっているという呪いの具現が、今回のバーサーカーには込められていて、すごかったですね。

須藤　遠くから聞こえる咆哮を、せつない感じで入れてもらったんです。怖いだけじゃなくて、ちょっとせつない。それがすごく効果的になったんじゃないかなと思います。

武内　バーサーカーが全身にまとっている黒い霧だけでなく、その動きに合わせて、線を引くような軌跡も残るじゃないですか。

須藤　あれも3Dです。3Dのスタッフが何度もブラッシュアップしてくれて。見るたびにバーサーカーのバージョンが上がっていくんです。

奈須　バーサーカー戦。アーチャーの腕を使うシーンは本当にすごかったです。「ついて来れるか、じゃねえ」「てめえの方こそ、ついてきやがれ！」という士郎の声が、杉山(紀彰)さんの演技が、ほんっとに最高だった。絵もあってメッチャ上がりましたね。

武内　印象に残ったシーンですね。

奈須　さらに何と言っても「是、射殺す百頭（ナインライブズブレイドワークス）」の真じろうさんのイラスト。こういう解釈で来たか！ と。

須藤　あそこはじっくり見ていただきたいです。

奈須　「是、射殺す百頭」は原作ゲームでは九連撃として見せているんですけど、実は[HF]で質問されて困るふたつの問題のうち、ひとつはこの技で……。ちなみにもうひとつは[HF]の最後の士郎の在り方なんですけど(笑)。須藤さんからはどちらも質問がなかったんです。自分としてはラッキーって思っていたんですけど、実際に「是、射殺す百頭」の映像を観て、ああこういう解釈にしたのかと。須藤さんは聞くまでもなかったんだなと思いましたね。

須藤　ここを描くときにスローモーションを使いたくなかったんです。何も気にせずにこの技を描くなら、九連撃をスローモーションと等速を混ぜ合わせながら、ジャキッ、ジャキッ、ジャキッ……とリズムで見せていくやり方もあると思います。ただここでは映画全体のリズムを考えたとき、そこまでじっくり見せないほうが効果的だなと。士郎がアーチャーを追い越して、バーサーカーの過去も見たところで勝負はついているのだから、一気に技を放つことで戦いを終わりにしたいと思っていました。

──戦いが一段落したところで、イリヤの口から聖杯戦争の真実が明かされ、士郎は宝石剣を投影することになります。

須藤　アクションとアクションの間にある、じっくりと聞いてもらうパートです。ここも恒松さんにお願いをして作ってもらったパートです。恒松さんには『この世全ての悪（アンリマユ）』を描くとき、いわゆる古代ペルシャを描くのではなくて、現代を映してほしいとお願いしました。

奈須　現代の冬木市にいる人々を眺めながら、イリヤが「この世全ての悪」について語る。今も昔も人間は変わらないよ、ということですね。みんなはその間に遠坂邸に徒歩で向かっているわけですよ。え、こんなに遠坂邸って遠かったの？ って思うくらいじっくりと描いてくださいました。

──いよいよ物語は聖杯戦争の核心に迫っていきます。過去のシーンも印象的でした。

奈須　そうですね。[HF]を士郎と桜の話に焦点を絞り込むのも大事だと思うんですけど、同時に[HF]は遠坂、アインツベルン、マキリ(間桐)の数百年にわたるひとつの大きな夢の終わ

りでもあるんです。そこは是非描いてほしいと、須藤さんにお願いしました。

須藤　遠坂永人は武内さんから設定をいただきました。

武内　ユスティーツァやゾォルケン（臓硯）といったキャラクターはもともと決まっていたので、永人だけもうちょっと詰めた感じでしたね。

須藤　最初はゾォルケンを厳つく描いていたんですけど、アフレコで声をいただいてからは、もうすこし青年っぽさを出すように表情を修正していきました。

奈須　そうなんですよね。アイツ（ゾォルケン）も若いころは正義に燃える男でしたから。ユスティーツァさんにマジ惚れしていたので、そりゃあ彼もショックを受けるでしょうな。あんな最期を見せられちゃ……。

THEME 5

## 大空洞の死闘
## ライダー×セイバーオルタ戦

──そして舞台は大空洞へ。桜が臓硯を殺めるシーンから、後半戦が始まります。

奈須　桜は怖いかわいい。だけどこれどうなっちゃうの？ っていう展開ですよね。

須藤　桜は自分が空っぽになってしまったらゲームセット。「この世全ての悪」が浮上してしまう。セイバーオルタがそれを分かって「まだです。まだ彼らがいます」と言ったのかどうかは分かりませんが……。

奈須　セイバーオルタは先ほども言ったように、桜を助ける気はないんです。あくまでジャッジしているんですよね。この時代の人間は、どういうふうにこの事態を乗り越えるのか。それとも破滅するのかを見ている。ある意味でギルガメッシュに近い感じがあります。この時代を救うのは、この時代の人間であると。セイバーオルタが「まだです」と言うのは、壊れる前に桜にはやるべきことがありますよ、と。壊れるなら、自分の因縁を見定めてから壊れなさいと言っているわけです。

──士郎とライダーの前にセイバーオルタが立ちはだかり、三浦（貴博）さん（テレビアニメ[UBW]監督）が絵コンテ・演出を務めるアクションパート、通称Mパートが始まります。

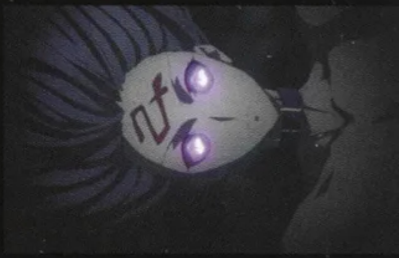
奈須　いやあ、今回も本当にすごかった……。なんていうか、息がつまるほど気持ちよかった。第二章のバーサーカーとセイバーオルタの戦いは重戦車と重戦車のぶつかり合いだったと思います。まあ、あの重戦車は飛んだり跳ねたりするけど（笑）、あまりにも外連味と緊張感がありすぎて、あれを超えるのは正直、絶対無理だろうなと思っていたんです。ですが第三章のアフレコのときに絵コンテをベースにしたアフレコ映像を観て「なるほど、今回はスピード勝負で行くのか」と。セイバーオルタが放つ、当たったら瞬時に蒸発しそうな攻撃を、ライダーがアクロバティックに回避し続けているのはわかる。ただ三浦さんの絵コンテがすごすぎて、実際には何が起きているのか分からなかった（笑）。映像が完成したら、一体どうなるんだろうと思っていました。その点でも第三章を観るのはちょっと怖かったんです。ユーザーさんが第二章のようなパワーファイトを期待するのは当然ですので。でも実際に完成した映像を観たら、第二章の緊張感プラス、気持ちよさ。士郎とライダーの二人でチートキャラのセイバーオルタを倒すという痛快さで、第二章の頂点対決と変わらない価値を生んでいた。いやあ、しかしあんなすごい絵コンテを、ufotableさんはよく映像にしようと思ったなとも思いましたけど！

──須藤監督は、ここのセイバーオルタ戦を描くために、第二章から伏線を張っていたわけですよね？

須藤　そうですね。第三章のここで士郎が「熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）」を投影するので。そのためには第二章でアーチャーに一度「熾天覆う七つの円環」を使っておいてもらわないといけない。ライダーの魔眼も同様で、事前に見せておかないといけなかった。そうやって、このパートの準備はずっとしていました。

──三浦さんにはどのような発注をされたんですか？

須藤　たとえば「石化の魔眼を受けたときに、セイバーオルタの表情はあまりきつく変化させないでください」とか、「ライダーはもうちょっと必死感を出してください」とか、いわゆる作画監督としてのオーダーは出しているんです



Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song



けど、演出としてはあまり言っていないんです。逆に三浦さんから「こうしたい」という提案をいただいて、「分かりましたこうしましょう」とか、いただいたものに意見を言うという感じでした。たとえば士郎がセイバーオルタに言う「桜を助けるために、お前は邪魔だ」という表情は「きつくやりすぎたかも」と三浦さんがおっしゃっていたんですけど、「いや、ここは士郎の表情がきつくないとセイバーオルタは向かってきてくれません。大丈夫です」というやりとりをしていました。

――そして士郎は、セイバーオルタにとどめを刺します。セイバーは最後にひとこと「シロウ」と言いますね。

奈須　セイバーオルタは、セイバーの二重人格ではなくて、性能が変わり、性格が失われている状態なんです。そんな彼女が最期に、夢から覚めたひとことが「シロウ」なんです。

THEME 6

## 遠坂凛と間桐桜

――セイバーオルタ戦の裏では、凛と桜が対峙しています。

須藤　宝石剣の光がきれいに出ていましたね。

奈須　あれは人類の至宝ともいうべき武器で、一歩間違うと魔法少女の武器ですからね。それくらいキラキラして欲しいというか。強いけど、リリカルな感じがたいへん美しかったです。

須藤　影の巨人はアニメだと説明ができないので、第二章で影の小人状態だったころから出して、次に巨人を見せて、説明しなくても伝わるようにしようと準備をしていました。でもそのうちに、小人にキャラクター性がついてしまって。

奈須　小人かわいいよね。一匹だけ、ちょっと違う感じの子がいて。

須藤　あれは桜の「一番幼い心」をイメージしていました。

武内　ということは、桜の心が巨人化しているということなんですね。

奈須　劇場版ではね。第二章で桜がマキリの杯になるときに、六匹の小人は手をとって踊っているんですけど、一匹だけ追いやられて転げ落ちるんですよね。あれが「一番幼い心」か。



須藤　凛を案内するときも、凛の前をほかの六匹は偉そうに歩いてるんですけど、一匹だけは凛の横について歩いているんです。

――この小人たちを描くうえ意識していたことはありますか？

須藤　映画『グレムリン』のギズモとストライプたちを参考にしました。モグワイがどんどん悪いグレムリンになっていくようなイメージがあって。そんな感じの動きをつけた気がします。

奈須　ちょっと話が飛びますけど、クライマックスの桜は「破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）」を受けると全裸になっちゃうから、画面が締まらなくなっちゃうぞと思っていたんです。でも最後に小人が桜のドレスに変身して、うわ須藤さん天才か、と。自分は最後に残った小人は、桜の良心なのかなと思っていたんです。なんだかんだあって最後の最後まで桜と一緒にいるわけで。桜が悪者になりきれないところを描いているのかなと。でも今、童心だったと聞いて納得がいきましたね。

――凛と桜の戦いは印象的でした。宝石剣で圧倒する凛に、桜は過去の告白で対抗しようとします。

奈須　桜は幼いまま成長してしまったから。凛の成熟した人間性による憐みのない応援を、桜はこのときまで理解できなかったんですが……そのすれ違いがすごく伝わってきました。

須藤　梶浦（由記）さん（音楽）には、ちょっと押しつけがましいくらいの音楽で良いんじゃないかとお願いしていました。

奈須　下屋（則子）さん（間桐桜役）の演技がすごかったんですよ。自分は大空洞のシーンは、絶対何度かリテイクを重ねることで、絞り込んでいくことになるだろうと思ったら、一発でOKだったからね。最初のテイクで「これでいいじゃん！」となった。恐ろしいわ！　って。『Fate/stay night』のキャスト陣は、本当に長い間関わってくださって、みんなすごい方ばかりなんですが、それにしてもあの難しいシーンを最初からマックスでやってくれたことが嬉しかったです。

――凛と桜が衝突する最後のシーンでは、トラ

ンプをした思い出がよみがえります。
奈須　いや、ひどいです。あれを考えた人は悪魔です。あんな悲惨な回想シーン、いままで観たことないわ……。
武内　ああ……フルハウス。
奈須　あの凛と桜の二人が衝突するシーンは、どうやってアニメで表現したら良いんだろうと思っていたんです。まず前提として、桜は影の力を悪いことと分かっているけど手放したくない。だって、これがわたしの唯一持っているものだから……と思っている。かたや凛は人類の至宝とも謂われる宝石剣を作り上げてきた。でも凛は桜と対峙したときに、その宝石剣をあっさり使い潰してポイッとしちゃうわけです。そこに凛の天才性があって。力に固執する桜を突破してしまう。こんなことができる凛に、桜は敵うわけがない。桜はやっぱり凛に勝てないんだとユーザーに思わせておいて、凛が「あ、ダメだこれ」となる。結局、凛は桜を殺せないというのが、ゲーム版のシーンでした。この落差をどうやってアニメにすればいいんだろうと思っていたら、観たこともないトランプの回想シーンが挿入されていて……桜、かわいそすぎるんですけど！　凛も、かわいそすぎるんですけど！　と。幼い姉妹がトランプ遊びをしていて、凛の手元にはおはじきがたくさん、桜の手元にあるおはじきは残りひとつ。その絶体絶命の状況で、桜にやっとできた手が……自信満々に嬉しそうに見せた手がワンペア……せめてツーペアにしてやれ！（笑）　鬼かスド――！
武内　そこ？
奈須　しかも、凛はフルハウスでしょ。なめてんのかあの女(笑)。でも……でも、桜にとっては、あのワンペアが宝物だったんだよね……。凛が桜に感じていた想いをイメージ映像にすると、ああいうトランプの勝負だったんだろうなと。「こんな桜は殺せない」という気持ちになる、グッとくる……残酷なシーンでしたね。こんなにハートフルで残酷なシーンはちょっと他にないよ、と。俺でも書けんわ！　と。あれは劇場版ならではのシーンでした。
須藤　そうなんですよね。なぜ凛は桜を刺すのを止めるのか。あのときの凛の気持ちを察するのは、観ている人たちにとって結構、難しいんですよ。だったら「あなただったらできますか？」という映像をつけてあげるのが良いだろうと。
奈須　ここまでかわいそうで、けなげな生き物に対して、お前は得意げに満面の笑みを浮かべたままフルハウスを出せるのかと。まあ、出せないわなあ。
須藤　視聴者にちょっと考える時間を作れば、もっと凛の気持ちに寄り添えるかなという想いもあって。あのシーンは絵コンテを描いているとき、楽しかったです。
武内　桜の顔が良いんだよねえ……（笑）。
奈須　むっちゃかわいい。
武内　今回、全体的に桜のアップの表情がすごく印象的でした。
須藤　作画スタッフから良いカットが上がってくると、やっぱり嬉しいですね。自分が描くものを、もうちょっと超える何かが欲しいんです。集団で作業していると、それが起きることがあって。そういう瞬間はすごく嬉しいです。今回も秋山(幸児)くんや渡邉(八恵子)さんら作画監督陣の修正がすごく良くて。士郎や桜、イリヤのカットはそのまま使わせてもらっています。第一章から第三章までずっとやってきて、スタッフもどんどん成長して。次はこういう絵を描こうと、こういう表情を描こうという気持ちを持ってくれたことが嬉しいなと思います。

――[HF]で凛は第一章からずっと、魔術師として描かれてきました。ですがここでは彼女の人間性が描かれます。
奈須　凛はここ一番の最後は、人間の情を取っちゃうんですよね。まあ魔術師としては心配な部分もありますが、大丈夫です。最終的に、あの人は人間の情を取っても、勝つような人になるので。

THEME 7

## 終局、奇跡の果て

――そして遂に、士郎と桜の決着が描かれます。大空洞は3Dで描かれているんですよね？
須藤　最初から「ここは動くように設計しておいてください」と3Dスタッフにお願いしていました。だから結構アスレチック的で。ここは登れるように斜めにしておいてください、とか(笑)。



武内　そういうことだったんですね。あちこちに仕掛けがあるなと思ったら。
須藤　楽しかったですね。アクションを前提に舞台を設計するのは。レゴブロックで組んでいく感じと言うか。そういう仕掛けが上手くハマって画面ができたときは、やってよかったなと思えます。
奈須　士郎のヒーローとしてのアクションを観られたことが嬉しかったですね。戦うだけじゃなくて、助けに行くためのアクションが良かったです。

――士郎の身体から刃が出てくる姿は、すごく印象的でした。
須藤　武内さんから新しく設定をいただきました。
武内　そうですね。原作ゲームでも体から剣が突き出ている表現はあるんですが、あのシーンは難易度が高いんですよね。奈須が細かく伝えてくれるんですけど、そのイメージを説得力を持ったうえで見栄えもするようにすることが難しくて。今回も奈須からリファレンスをもらって、だいたいこんな感じかなという設定をまとめました。映像で見ると、すごく印象的でしたね。
須藤　ランダムな刃って描くのが難しくて、ちょっと体の角度を変えるだけでも、計算して動かさないと破綻してしまうんです。
武内　申し訳ないことをしました(笑)。刃物を歪ませてくれと設定をおくったんで……。綺麗な剣だと、体から出てきた感じがしないなと思って。
奈須　そうだよねえ。

――そして士郎は「破戒すべき全ての符」を投影して桜に使う。これも第一章から続く伏線でしたね。
須藤　映画をまたいだ伏線を張り続けるのって、良いのかな？ と思いつつ……。
奈須　だいじょうぶ、あれは覚えていなくても勢いでわかる。言われてみて、ああ第一章に出ていたなと気づけばいいのでは。

――そこからクライマックス。最後は言峰綺礼との決戦です。
奈須　原作ゲームでは、綺礼は立って待っているんです。でもアニメでは座って待っているんですよね。座らせるとなんか疲れているように見えないかなと。アフレコのときもちょっと気になっていたんです。でも完成した映像を観ると、すごく良くて。綺礼はラスボスとして待っているのではなくて、「すでに死んでいる存在」として現れる。アインツベルンの森で綺礼は桜に殺されていて。そんな男が、すべてを踏まえて待っているという。座って待っている綺礼に哀愁をすごく感じたんです。これで良いんだなと。
須藤　綺礼というキャラクターはアーチャーと同じで、背中で語ることができるキャラクターなんですよね。だから士郎を迎えるときは、後ろを向いていても良いなと思いました。振り返ったときの表情が大事だなと思って、そこは頑張って描きました。

――武内さんにとって言峰綺礼とはどんなキャラクターですか？
武内　綺礼を描くことは、以前は大変ではなかったんですけど、最近は難しいですね。士郎も綺礼も感情をぶつけながら描いていたんですが、理屈で描こうと思うと難しい。自分にとっては最近、描くのが苦労するキャラクターになっています。最後は殴り合ってましたね。『Fate/stay night』という作品は、最後に殴り合って終わるんだなと思いました。
奈須　素晴らしい！
須藤　作画さんにはサーヴァント戦とは違う、人間の戦いにしてほしいと話をしていました。殴られたら、まぶたとくちびるが変形するのをきっちりと作画をしてくれて、痛みを感じられる作画ができたらなと思っていました。
奈須　綺礼にとって士郎を殴るということは、包丁と千枚通しが突き出ている塊を殴っているようなもの。いわば修行僧がガラスの破片の上を歩き回ったり、ゴルゴダの丘まで歩く苦行のようなもので。でも綺礼にとってこれまでの人生が苦行だったから、殴って手足が裂けるくらいでは、ためらわない。だから綺礼は力いっぱい殴れる。
須藤　このシーンでは(中田)譲治さんが前に出るような芝居をしてくれました。
奈須　アフレコのときは、ここが一番難しいだ

ろうと思っていたんです。でも収録を始めたら、いきなり理想形が来て、本当にすばらしかったです。

――綺礼との戦いを経て、士郎の前にイリヤが現れます。

須藤　まず、ここのイリヤは口パクをしないんだろうなと思っていました。原作ゲームのテキストを見たときに、イリヤの台詞にはカッコがなかったんですよ。ということは、ここは口が動いていないのかな？ と。作画さんにも「ここは口を動かさず、士郎に語りかけてください」とお願いしていました。

武内　士郎に「生きていたい！」と言わせるのがすごく良かったです。

奈須　最後にイリヤが全部持っていったね。

武内　ヒロインでしたよ。

須藤　ここでイリヤに天のドレスを着せています。前髪がなくなるのでアイリスフィール（イリヤの母）に見えてしまうんですよね。目は赤く、ハイライトもないので、描くのはすごく難しかったです。最後に微笑みかけてくれるときは、イリヤの顔になるよう心がけました。

武内　天のドレスはヒールがかわいかったですね。

奈須　空中を歩いている感じが、ああ、もう霊的な存在になっているんだなって。あの姿になると、第三魔法の具現だから、もう人間ではないんですよね。でもイリヤがアイリママのところへ走っていくシーンを観て「ああ、イリヤにもああいう救いがあるとは」と。これは『Fate/Zero』をやってきたufotableさんにしかできない結末だなと思いました。

――第二章では大河がイリヤがいることに気付かず、切嗣の想いを語りました。

奈須　大河のいい仕事ですね（笑）。

須藤　ならば最後にイリヤを迎えるのは、聖杯の中にいるアイリかなと。

奈須　切嗣へのわだかまりが解け、アイリに称えられる……。

須藤　最後のシーンの解釈は、観た人にお預けできればと思っています。ただイリヤにこうなってほしいと思っている人はいるんじゃないかなと思っていて。それでイリヤの最後を描かせてもらいました。あと大崩壊するシーンの前に優しいシーンがあるのは、ギャップとして好きなんですよね。梶浦さんの音楽も崩壊シーンなんですけど、優しくて綺麗な曲でした。

THEME 8

## そして、人生は続く――<br>エンドロールは<br>遠い遠い未来の話

――そしてエピローグは、桜の弓道場のカットから始まりました。

須藤　ここは第一章のファーストカットから始めたいなと思っていました。ただそこにいるのが士郎じゃなくて、桜であるという。

武内　なんともグッとくるシーンでした。桜の所作がブレない所も綺麗で。

――凛と桜が世界各国を旅していましたね。

武内　あれも良かったわー！

須藤　士郎のいない時間の凛と桜を描いておきたかったんです。士郎の不在をできるだけ印象付けたかったんですよね。

武内　凛と桜がふたりでずっと旅をしているということが……いわゆる……エモくて（笑）。感動してしまいました。

――ロシアではどこかで見覚えのある女性とすれ違います。

奈須　新しい商品の納品に来た人ですね。

須藤　顔を見せたいわけではないので。ニアミスをするくらいの距離感、そういう作品同士の距離感こそが、奈須さんの作品の魅力なので。そこを意識してシーンを作りました。

奈須　桜が会釈するくらいの距離感ですね（笑）。相手はガン無視なんですけど。

――帰国した桜と凛は、年齢感が上がっています。新しく設定をお作りになっているんですか？

須藤　桜の設定はいただきました。

武内　そうですね。最後の桜の衣装はちょっと雰囲気を変えてみたらどうかと思っていて。もともと原作ゲームのほうでは、桜が髪で顔を隠しているというのがコンプレックスの表現だっ

たので、エピローグでは髪を切るというのをやりたかったんです。でも明るい桜は、罪を背負った桜としては、ちょっと違うだろうなと。大人びた桜というラインでリファインしつつ、ちょっと変わった表現として、桜はずっと瞳孔が描かれていなかったんですけど、エピローグの桜は瞳孔を描いて、目の色を若干青めに寄せて、ちょっとだけ遠坂寄りに戻ってきているという変化をつけてみて。奈須に見てもらって、良いんじゃないと言われたんで、ufotableさんに提案してみたんです。実際に映像で観てみて、ああ、結構上手くいったかもと思っています。

奈須　武内が言ったように、桜は明るすぎても、暗すぎてもいけないんですよね。桜は罪の意識を背負っているので明るくはないんです。でも、顔を上げている。上げなくてはならない。その微妙な表現が伝われば良いなと思っています。

武内　元の桜のデザインが良いと言う人もいるとは思うんですけどね。

須藤　いや、新しいデザインをいただけて、僕はすごく嬉しかったです。映画の中でテロップを出さなくても、次のカットで何年も時間が経っている展開があるじゃないですか。ああいうシーンが好きで、登場人物たちがどう変化しているのかを観るのが楽しいんですよね。限られた尺で時間経過を見せる映画にとって、それは楽しい瞬間でもあります。新しい衣装とデザインをいただくことができて、その変化を描くことができて良かったです。

――エピローグで凛が口にする「桜、幸せ？」の台詞についてはいかがですか？

須藤　間ですよね。間の取りかたをどうしようかなと思いました。原作ゲームだと自分のクリックするタイミングで言葉が流れるじゃないですか。次が早く読みたい人はボタンを早く押すし、溜める人は溜める。あの間は風が吹いて、もう一度風が吹く、くらいに溜めましたね。しっかり溜めないといけないかなと。

奈須　そうですね。桜は本来「幸せ」と言うコトを許されない立場だけど、同時に、あの瞬間は「幸せ」と答えなくちゃいけない瞬間ですからね。

――そしてAimerさんの「春はゆく」と共に、スクリーンには桜が咲き誇ります。

須藤　あそこは美術監督の衛藤（功二）さんが何度も自主的に描きなおしてくれました。最初の脚本の時点ではいくつか台詞があったんですが……。

奈須　ちょっとありましたよね。

須藤　でもそれを削って、「春はゆく」の曲に合わせていきました。

奈須　それで、ふたりが一歩踏み出すタイミングで、歌詞が入る。

須藤　あそこの一連原画は滝口（禎一）さん（劇場版『空の境界』第四章 監督）という、第二章ではレインのカットも担当してくださった方にお願いしています。髪のなびき方も綺麗に描いてくださいました。

――主題歌「春はゆく」はいかがでしたか？

奈須　いやあ、梶浦さんとAimerさんのすさまじい理解力と表現力を感じました。すごく良い歌だし、しんみりくるんだけど、ハッピーな歌ではないんですよ。もしかしたら、桜ルートはハッピーエンドなんだと思う人もいるかもしれないけれど、あの歌がそれを許さないんですよね（笑）。この6時間を経て、ここから物語が始まるんだと感じさせてくれる。桜ルートの最後にかけるにふさわしい楽曲になったと思います。劇場版『空の境界』のときから、梶浦さんは映像の終わりのあとに、楽曲でもう一度締めてくれる。[HF]は『空の境界』からもう一段階上のピリオドを描いてくれたなと思っています。

――この劇場版[HF]三部作が発表されたのは、2014年7月27日に品川で開催された「Fate Project 最新情報発表会」。そこから約6年となります。最後まで走り終えたお気持ちを最後にお聞かせください。

奈須　僕らは基本的に、できあがった映像を観させてもらっただけなので、『Fate/stay night』から15年後に何倍にもなったものを返してもらったことの幸運と喜びしかありません。ただ、ここまでいろいろな作品に関わってきてやっと分かってきたことは、奈須きのこという物書きは映像を信じていない、ということなんです。絵が描けないから文字を書き始めたわけで。そもそも自分に絵の表現力がないから、どうして

も文章に頼ってしまう。そして、文章だけで綴られた物語は、映像になると破綻してしまう。だからこの15年間を通じて、自分の文章は、絵にしたときにここまでウソが目立ち、矛盾が発生するんだということを突きつけられるような想いを何度も味わってきました。それ故に、自分の作品が映像化することは嬉しい反面、辛くもあった。「お前はここが甘い、ここがおかしい」と突きつけられることは、原作の立場として本当に辛い。でも劇場版[HF]は、自分の書いた文章の世界を、ことごとくバージョンアップして補完して見せてくれました。自分がこれまで信じていなかった映像というかたちで「ああ、俺の物語は、絵としてこう見せられるものだ」と教えてくれた。もちろんアニメの[HF]は作品としても素晴らしいものにしていただきましたが、それ以上に、奈須きのこ個人にとって勉強になりました。こういう監督やスタジオとめぐり合えることは、とてつもなく幸運なことだと思います。本当にありがとうございます。スタッフの皆さんに感謝したいです。

武内　これで最後と思うと寂しいですよね。でも第一章を約3年前に観たときから、第二章と第三章を観るのを楽しみに日々を送ってきましたので、自分にとって最高のご褒美でしたし、普通の人生ではなかなか味わえないような幸せを感じられる時間でした。自分たちもこれからもっと頑張っていかないといけないなと、観るたびに思いました。

奈須　須藤さんの桜愛が本当にありがたくて。当時、セイバーと凛の人気が高すぎて、どうしても桜は日陰にまわりがちだったんです。しかも桜は「悪い女」と言われたり、「地雷女」として扱われるような雰囲気になっていて、それがすごく悔しかったんですよね。その桜を救ってあげようと、新納(一哉)さん(ゲームクリエイター、現TYPE-MOON studio BBのスタジオディレクター)の誘いを受けて、『Fate/EXTRA CCC』を作ったんです。でももし先にこの劇場版[HF]があったら、『Fate/EXTRA CCC』を作る必要はなかったかもしれない。とはいえ、『Fate/EXTRA CCC』は自分にとってとても大切な作品で、めっちゃ面白く仕事ができたので、すごく満足しているんですが。

――須藤監督の愛が結実しましたね。

須藤　僕は発売日に『Fate/stay night』を買っているんですけど、全部をクリアするまでにかなりたっぷり時間をかけたんですよね。たぶん1ヶ月くらいかかったような気がします。全ルートやって、バッドエンドを全部集めて、タイガー道場も全部見て。それで全部を遊び尽くしたときに、ああ、全部の選択肢を選んでしまった、寂しいなって思って……。

奈須　選択肢コンプはすごいな(笑)。

武内　ありがたいです。

須藤　そのあとに『Fate/hollow ataraxia』をプレイして。それでも一番桜ルートが好きだったんです。確かそのころはアニメーションの仕事で、原画を始めたばかりだったので、原稿用紙にたくさん桜を描いたりして(笑)。まさか10数年後に自分が監督をするとは、当然、当時は思いもしなかったです。ただこの作品は好きだと、ufotableの社内でも言っていたので。会社の中で「あいつ、好きらしいよ」と言われていたことが、今につながっているのかなという気もしますし。だから……自分の好きを隠しちゃいけないな、と。

奈須　とても、とてもありがたいです。『Fate/stay night』は当時、自分のマックスを出した作品だったし、当時は20代最後だったので思い入れがものすごかったんですよ。でも、肌に合う合わないはあるにせよ、批判されることがあるとは思ってもいなかったんですね。いま『Fate/Grand Order』を分かりやすく一般に向けて作って、多くのユーザーから支持されたとしても、『Fate/stay night』とは違う魂で作っているものです。でも15年が経ったとしても、全力を出したものに、全力で返してくれる人がいるんだなと。これが作品の輪廻転生なんですな。この『Fate/stay night』の映像化完結編を大変満足に味わわせていただきました。

須藤　こちらこそ、ありがとうございます。嬉しかったです。一緒に関わってくれたスタッフにも感謝をしています。作品を預けてくださったTYPE-MOONの皆さんにも心から感謝しています。

奈須・武内　本当に良かった、本当にお疲れさまでした。

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

From Staffs to Fans




監督　須藤友徳




脚本　桧山彬（ufotable）




美術監督　衛藤功二




色彩設計　松岡美佳




撮影監督　寺尾優一




3D 監督　西脇一樹




作画監督　秋山幸児

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song



作画監督　佐藤哲人




作画監督　緒方美枝子



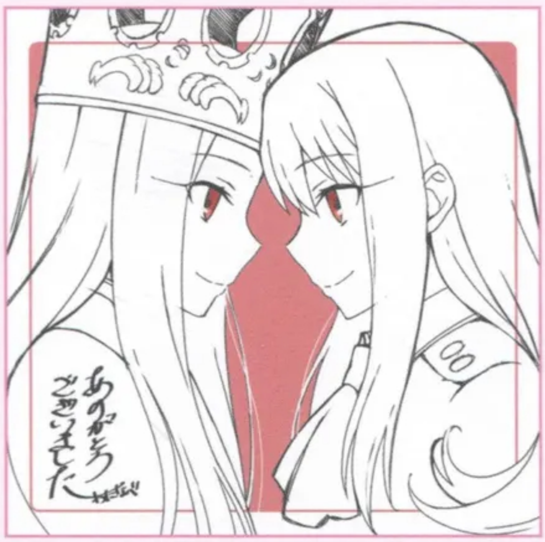

作画監督　田中敦士




作画監督　茂木貴之




作画監督　塩島由佳




作画監督　渡邊八恵子




作画監督　浅利歩惟




作画監督　五味伸介




動画検査・動画　曽我夏月




動画検査・動画　熊谷まどか

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song




動画検査・動画　星野秀馬




動画検査・動画　都築萌

## Original Soundtrack

1：she is no longer here
2：the butterfly flutters
3：that won't do
4：in early spring
5：what happiness is
6：to the castle
7：you don't have to act tough
8：and he came back again
9：despair was pleasure
10：I kill and I give life
11：why I fight ～ EMIYA ～ spring song 2020 ver.
12：defeat him and protect her
13：we still have to go
14：she tells about the Holy Grail
15：in the basement
16：the tale of the Holy Grail
17：soon I will come to you
18：I am all right
19：once we were here together
20：the gatekeeper
21：she holds the black holy sword
22：the four rings
23：she came to save you
24：you were always brilliant
25：her hatred
26：memory of a card game
27：are you still telling me to live?
28：I'll protect you from everything
29：he tells about love
30：good or evil
31：no way to back out ～ I ask you, my foe
32：I will show you a miracle
33：searching for you
34：spring has come

---

Original Soundtrack STAFF

Sound Producer：梶浦由記
Producer：森 康哲

Recording & Mixing Engineer：小岩孝志 (SIGN SOUND)

Recording Studio：SOUND CITY
Bunkamura Studio
FREEDOM STUDIO
Studio A-tone
Mixing Studio：SIGN SOUND STUDIO

Musicians Co-ordination：須藤一男 (HOT WAVE)
Score Support：石川洋光
Assistant Director：梯 拓哉 (HIGHWAY STAR)

Mastering Engineer：茅根裕司 (Sony Music Studios Tokyo)
Mastering Studio：Sony Music Studios Tokyo

MUSICIANS

ALL Keyboards & Programming : 梶浦由記

Electric Guitar：是永巧一
Drums：佐藤強一
Bass：高橋 "jr." 知治
Flute：赤木りえ
Strings：今野 均 Strings
Harp：朝川朋之

Vocal：笠原由里・Shaylee Mary
Chorus：東京混声合唱団

## CAST

| | |
|---|---|
| 衛宮士郎 | 杉山紀彰 |
| 間桐 桜 | 下屋則子 |
| セイバーオルタ | 川澄綾子 |
| 遠坂 凛 | 植田佳奈 |
| イリヤスフィール・フォン・アインツベルン | 門脇舞以 |
| 藤村大河 | 伊藤美紀 |
| 言峰綺礼 | 中田譲治 |
| 間桐臓硯 | 津嘉山正種 |
| ライダー | 浅川 悠 |
| アーチャー | 諏訪部順一 |
| 真アサシン | 稲田 徹 |
| セラ | 七緒はるひ |
| リーゼリット | 宮川美保 |
| バーサーカー | 西前忠久 |
| 美綴綾子 | 水沢史絵 |
| キシュア・ゼルレッチ・シュバインオーグ | 沢木郁也 |
| 遠坂永人 | 上田耀司 |
| マキリ・ゾォルケン | 立花慎之介 |
| ユスティーツァ・リズライヒ・フォン・アインツベルン | 大原さやか |
| クラウディア | 茅野愛衣 |
| ニュースキャスター | 打田マサシ |

## STAFF

### 原画

木村 豪　阿部 望
大曲建克　竹内由香里
西本光咲　渥美智也
藤本典子　安田慎介
渋谷 秀　藤原将吾
山岡 峻　滝口禎一
小山将治　宇田明彦
千光士海登　鬼澤佳代
永森雅人　野村慎太郎
木下博斗　鏡 礼央
中澤 健　小倉友介
井上真秀　西尾聡美
竹村 南　小野 旭
加藤美穂　新井博慧
出口亜紀　尾上 遼
旗野遊史朗　首藤志保里
高 稼偉　加藤友理
岡田 瞳　高橋 聴
半澤 彩　工藤利春
國弘昌之　五味伸介
高橋 賢　丹羽弘美
足立原美保子　金 炅垠
宇都功介　清水奈津子
栖原隆史　小笠原篤
菊池隼也　濱 咲世
又賀大介　下村晋矢
塩島由佳　西條由希子
秋山幸児　仲敷公実子
外島明和　大久保義之
小船井充　石後夏奈
田中宏紀　緒方美枝子
宇良隆太　土屋大希
瀬来由加子　河村郁美
中村 誠　門脇 聡
三宅舞子　荒木 裕
碇谷 敦　森 竜也
松島 晃

### 第2原画

田中 彩　坂東美佳　水島千奈都
児玉晏奈　小林友衣　菊池美花
岡部 葵　岡部 茜　福本郁未
青木久美子　小林大地　染谷友梨花
金 賢真　野口さき　宮本莉奈
高橋沙江子　杉泊朋子　丸山喬平
田村万有　木村雅広

アニタス神戸
高山さくら　奥 舞　佐藤 翼
吉田英史

Debris札幌
斉藤千比呂　熊谷香代子　菊地華子
田守優希　和田可蓮　鷲田敏弥

WHITE FOX 伊豆高原スタジオ
鴨宮弘樹　小川貴司　平松伸行
三浦 瞳

feel.
菊池和希

### 動画検査

曽我夏月　熊谷まどか　星野秀馬
都築 萌

### 動画

ufotable
阿部麦穂　竹田陽介　川嶋優香
坂上純佳　巽 一透　中村美咲
鎌戸広貴　深山琴子　佐藤音応
斉藤眞人　窪田翔太　熊谷まどか
曽我夏月　星野秀馬　シャルロット マラトレ
村上仁美　大石彩乃　田中 優
林田千佳　新海芽歓　西門健太
石原絵里花　天田瑠華　熊谷美慧
沼沢有一郎　北林 豪　大野貴裕
都築 萌

ufotable徳島
山脇美佳　三井ありさ　島村純平
川上真菜　平井 愛　梶谷みづき
大田真由　伊藤 栞

つむぎ作画技術研究所
錦織 成　清澤唯人　小柳亜美
小濱省吾　メガン ユング　佐藤結希
エルウィンリエフェル

鉄人動画　FAIインターナショナル　MANGA
reboot　TOEI ANIMATION PHILS., INC.

### 美術監督補佐

樺澤侑里

### 背景

ufotable
海老沢一男　矢中 勝　鬼頭裕子
樺澤侑里　眞鍋和棋　加藤弓絵
李 高霖　陳 堃　三浦早貴子
伊藤 舞　郡司聡美　佐藤晴菜
宮本 澪　衛藤功二

アニメ工房婆娑羅
日高綾美

グラフィニカ
山口 忍　白井加奈子　今泉聖子

クリーブ
権瓶岳斗　山本練正　小佐野絢
中村広志　丹羽一希

でほぎゃらりー
笠井美枝　大久保錦一　小粥郁子
野村裕樹　村形夏海

シルバーリンク
前田 実　上野比呂美　立岩大実
渡嘉敷壮　永野和宏　緑川 翔
秦 翔　具 滋宣

Creative Freaks, Inc.
Tram Anh Nguyen　Nguyen Ngoc Thanh　Le Dinh Tri
Phan Diem Trang　Tran Hoang Bao Vy　Auttachai Boonsamai
Aditep Meechaijreonying　Parinya Phetwiphat　Rungrat Khankaew
菅田 峰晃

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

NARA Animation
JOUNG HANSOL　KIM MIN WOO　KIM YONG WOO
NAM JOONG HYUN　CHOI GYU JEONG

Studio BLUE
朴相連　朴貞娥　李美眞

PEEC Animation
THANH DUY　TRAN HUYNH　BIEN THUOC

池之上由紀　藤井かおり　arseniy chebynkin
ゆうろ　上田瑞香

アートスタジオ・ザオ　FSE COMPANY

美術設定

栖原隆史

プロップデザイン

小山将治　栖原隆史

十二の試練　イラスト作画

真じろう

色指定・仕上げ検査

松岡美佳　牛尾友里恵

仕上げ

大前祐子　牛尾友里恵　松山静香
岡田早代　高嶺美夏子　遠藤友華里
林 俐里　松岡美佳

つむぎ作画技術研究所
錦織 成　清澤唯人　小柳亜美
小濱省吾　メガン ユング　佐藤結希
エルウィンリエフェル

鉄人動画　FAIインターナショナル　シルバーリンク
コネクト　レヴォルト　TOEI ANIMATION PHILS., INC.
スタジオロード　studioぱれっと　スタジオCL

撮影

ufotable
吉川 冴　吉田 遥　岩田宗一郎
張 昊　西脇一樹　井川雄翔
佐藤号宙　西中莉麻　鉄炮塚大樹
松田成志　宍戸幸次郎

撮影協力

カプセル
宮原洋平　関 香織　生塩梨乃

株式会社 萌
平岡正浩　牛山舞奈

阿部鳳駿

武中敬吾　横山 暁　天野礼治
堀内アンヌ　佐藤颯太　佐々木進伍
澤田祐樹　広瀬世奈

ラインテスト

サテライト　大連栄華科技発展有限公司
鉄人動画　つむぎ作画技術研究所

3D監督補佐

佐藤号宙

3DCGI

ufotable
鉄炮塚大樹　西中莉麻　井川雄翔
吉田 遥　岩田宗一郎　張 昊
宍戸幸次郎

3D協力

武中敬吾　宮嶋克佳

亡霊工房
坂本剛一　大谷一雅

ツール開発

山口祐樹　横山 暁　天野礼治
杉浦悠斗

制作進行

戸田隆志　玄 晨光
篠原啓吾　坂本瞬次

編集助手

髙橋由里

編集スタジオ

Sony PCL　高円寺スタジオ

オンライン編集補

加藤慎也

スタジオコーディネート

伊藤秀樹

PixelShake by Sony PCL

DCPマスタリング

東京現像所
千木良保宣　脇坂美緒

ラボマネージャー

東京現像所
岡村充浩

録音

納谷僚介

録音助手

川和浩之　金 相根

音響効果

赤澤勇二

FOLEY ARTIST

勝亦さくら

FOLEY ミキサー

林宏寸永

FOLEY STUDIO

角川大映スタジオ

録音スタジオ

STUDIO MAUSU IYUNO STUDIOS

音響制作

スタジオマウス

音響制作担当

石黒尚人

音 楽
梶浦由記

音楽プロデューサー

森 康哲

音楽制作

アニプレックス

主題歌

「春はゆく」

Aimer
作詞・作曲・編曲 梶浦由記
（SMEレコーズ）

---

プロデューサー

岩上敦宏
竹内友崇
近藤 光

アソシエイトプロデューサー

髙橋祐馬
黒﨑静佳

アシスタントプロデューサー
木村吉隆 宇木利奈希未
尾崎修深

宣伝プロデューサー

枝村大地

宣 伝

里野健太 竹下小春

ライセンス統括

清水広美

ライセンス・タイアッププロモーション担当

羽田賢一郎

セールスプロモーション

平沼征吾

WEB担当

中野恭資 岡部涼子

公式サイト制作

カークスヴィル
正戸絵梨香
渡辺健太郎

海外配給

後藤秀樹 西本 修 本間久美子
小髙洋介 木村 嵩 山田絢香
栃木淑人 李 穆 黒住 華
張 有沙 孫 宗楨 丘 夏楠

配給統括

髙橋 優

劇場営業

海老原雅美 梅本聡一郎 岡田武士
神保孝行 大塚龍馬

タイトルロゴデザイン

有馬トモユキ 瀬島卓也
（TATSDESIGN）

プロモーションデザイン

株式会社 楽日
枡野考平
吉田宣雄

特別協力

AbemaTV
九十九
久栄社

劇場物販担当

小林 悟

劇場物販協力

志田英邦
株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ
株式会社ダイナ・ワークス
株式会社東急レクリエーション
東洋紙業株式会社
株式会社ニッセープロダクツ
株式会社 楽日

製作委員会

アニプレックス
三宅将典 清水博之
山本和子 菅根周一

KADOKAWA
工藤大丈 石脇 剛 菊島憲文
梅津友美
（Newtype編集部）

Fate/stay night
[Heaven's Feel]
III
spring song

ノーツ

| | | |
|---|---|---|
| こやまひろかず | BLACK | 蒼月タカオ |
| 下　越 | 縞うどん | 清武伸之 |
| 戸高宇環 | 笹谷徳郎 | |

ufotable

| | | |
|---|---|---|
| 中澤匡佐 | 高中　優 | 松本秋乃 |
| 渡辺春菜 | 杉浦悠斗 | 渡辺竜一 |
| 江原裕理 | 桧山　彬 | チョンソダム |
| 尾崎修深 | 山口哲弘 | 李　佳英 |
| 菅原由騎 | 望月　匠 | 福岡　彩 |
| 河波知宏 | 佐藤和治 | 大堀久美子 |

配給

アニプレックス

製作

アニプレックス
KADOKAWA
ノーツ
ufotable

---

原作

奈須きのこ/ TYPE-MOON

キャラクター原案

武内　崇

キャラクターデザイン

須藤友徳
碇谷　敦
田畑壽之

脚本

桧山　彬（ufotable）

脚本制作

ufotable

美術監督

衛藤功二

色彩設計

松岡美佳

撮影監督

寺尾優一

3D監督

西脇一樹

編集

神野　学

絵コンテ

須藤友徳
三浦貴博
恒松　圭

演出

恒松　圭
三浦貴博
南野純一
野中卓也
高橋　賢

総作画監督

須藤友徳

作画監督

秋山幸児
佐藤哲人
緒方美枝子
田中敦士
茂木貴之
塩島由佳
渡邊八恵子
浅利歩惟
三宅舞子
五味伸介

作画監督補佐

藤原将吾
鬼澤佳代
南野純一

原画作画監督

岡部　茜
岡部　葵
河村郁美
石後夏奈

制作担当

近藤　亮

制作マネージャー

鈴木　龍

制作プロデューサー

近藤　光

アニメーション制作

ufotable

監督

須藤友徳

Product STAFF
ジャケットイラスト原画：武内崇
ジャケットイラスト彩色・仕上げ：こやまひろかず
ジャケットイラスト彩色：縞うどん
デジジャケットイラスト原画：須藤友徳
デジジャケット仕上げ：松岡美佳
デジジャケットイラスト仕上げ：松岡美佳
デジジャケット背景：衛藤功二・樺澤侑里
デジジャケットイラストデジタルワークス：ufotable

オーサリング＆エンコード：
臼杵光顕、千葉愛、野口真弓（IMAGICA Lab.）
オーサリング＆コーディネート：
高山皓光、久下理（IMAGICA Lab.）

メニューデザイン：望月通隆
アートディレクター：斉藤昭（Veia）
デザイナー：山口美幸（Veia）
ブックレット執筆・構成協力：志田英邦

制作進行：松永友喜子・水野智絵
宣伝：枝村大地・竹下小春・斎藤愛裕美
秋山尊義・桑原慧子
セールスプロモーション：平沼征吾
プロデューサー：岩上敦宏
ディレクター：高橋祐馬・黒﨑静佳・木村吉隆

| DISC1: 本編 BD | APPROX.122min. | 2層 | COLOR |
|---|---|---|---|
| 16:9 HD ワイドスクリーン | 1920x1080p | 複製不能 | MPEG-4 AVC |
| 1.DTS-HD Master Audio 2ch (48kHz/24bit)<br>2.DTS-HD Master Audio 5.1ch (48kHz/24bit) | | | dts-HD Master Audio / dts Digital Surround<br>DTS, the Symbol, and DTS-HD are registered trademarks of DTS, Inc. |
| 本編字幕　1. バリアフリー日本語字幕　2. 英語 | | | |

| DISC2: 特典 DVD | APPROX.146min. | 片面・2層 | COLOR |
|---|---|---|---|
| Dolby Digital STEREO | | 複製不能 | MPEG-2 |
| 16:9 LB | 2 NTSC 日本市場向 | DOLBY DIGITAL | Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. |

●このディスクは、プレーヤーに挿入後、自動的に本編の再生を開始します。
●このディスクは、チャプターメニューでチャプター選択操作をすることができます。
●このディスクには、コピーガード信号が記録されています。プレーヤーからの映像出力をビデオデッキなどを経由して再生すると、コピーガード信号の影響で映像が乱れる場合があります。プレーヤーの映像出力は、直接テレビモニターにつないで再生して下さい。
●このディスクは、パソコンによっては正常な動作をしないことがあります。
**●くわしい再生上の取り扱い方については、ご使用になるプレーヤーなどの取り扱い説明書をあわせてご覧下さい。**

**ブルーレイディスク（BD-ROM）は高品位の画質や音声を記録した新世代光ディスクです。BD-ROM 対応プレーヤーで再生してください。**

**DVD ビデオは映像と音声を高密度に記録したディスクです。DVD ビデオ対応プレーヤーで再生して下さい。**

●このディスクは、特定の地域についてのみ再生できるように作成されています。従って販売対象として表示されている国や地域以外で使用することはできません。

**この CD を、著作権法で認められている権利者の許諾を得ずに、①賃貸業に使用すること、②個人的な範囲を超える使用目的で複製すること、③ネットワークを通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にする事を禁じます。**

[ 鑑賞上のご注意 ]

●視聴する時は、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにして下さい。●疲れている時や睡眠不足の時は、視聴を避けてください。●ヘッドホンを使う時は、はじめからボリュームを上げすぎないで下さい。また、大音量で長時間続けて聴かないで下さい。
<光の刺激による発作について>ごくまれに強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、視聴中にこのような症状が起きた時は、すぐに視聴を中止して医師の診察を受けて下さい。
<こんなときはすぐに視聴を中止する>次のような時は、すぐに視聴を中止して下さい。視聴を中止しても治らないときは、医師の診察を受けて下さい。
●めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じた時。●目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や、痛みを感じた時。
●このビデオグラムは、光・色などの映像に関し、現行のテレビ用の表現ガイドラインに準拠しておりませんのでご了承下さい。

[ 取扱上のご注意 ]

●ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないようにお取り扱い下さい。●ディスクが汚れた時は、乾いた布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。ベンジンや静電気防止剤などは絶対に使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは非常に危険ですので絶対に使用しないで下さい。

[ 保管上の注意 ]

●直射日光の当たる場所や、高温、多湿の場所には保管しないで下さい。●ご使用後、ディスクは必ずプレーヤーから取り出し、専用ケースに入れて保管して下さい。●ケースの上に重い物を置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをする場合がございます。

**●この商品は、一般家庭における私的再生に用途を限って販売されています。従って有償・無償に拘らず、権利者の書面による事前の承認を得ず、貸与・複製・公衆送信・上映等を行うことを禁止致します。**

**株式会社アニプレックス　www.aniplex.co.jp**


**株式会社アニプレックス**
**【ご購入いただいた商品に関するお問い合わせ】アニプレックスカスタマーセンター**
**メールによるお問い合わせ：www.aniplex.co.jp**
**電話：03-5211-7555（土・日・祝日・年末年始除く 10 時～ 18 時）**